게임 명인이 선택한 신세대 게임 전문지

GAME CHAMP

신세대

게임챔프

'95 1

「더 슈퍼 패미컴」 「비프 메가드라이브」 기사특약

신년 특집호

임시특별가 5,500원

특보

①「드래곤퀘스트 6」 오프닝 화면 드디어 입수!

②최후의 적 마왕의 전모 공개「크로노트리거」

③「프론트미션」의 신캐릭터 9명 공개

④SFC, GB에서 대활약하는 드래곤볼Z「초오공전」,「오공비상전」

'95년 맞이 4대 빅 뉴스

차세대 스페셜 새턴용「버철화이터」 필살기 철저 공략

집중공략 슈퍼동키콩컨트리, 월드축구 퍼펙트 일레븐, 메가봄버맨

① 특별부록/'94년을 마감하는 최고의 RPG「스토리 오브 도어」 한글판, 세가/삼성 공식 가이드북 전원증정!

② 별책부록/IBM PC 특급 정보지「게임파워」 아케이드 게임 완전 소개서「챔프 아케이드」

올 겨울방학을 책임질 최초의 한글판 RPG

「스토리 오브 도어」

12월 15일 발매!

긴급발매!

★빅게임★ 슈퍼 동키콩 컨트리 전체 맵 완전공개

9 771227 717002 01

ISSN 1227-7177

게임 · 게임기의 모든 것

삼성게임프라자

최상의 제품을 가장 싸고 빠르게

삼성게임프라자 체인점 모집

체인점 본사와 전국 지역 소매점과 직접 연결되어 본사의 상품정보, 운영방법등을 신속하게 지원받는 국내 게임유통 최초의 선진화된 프렌차이즈 전문점입니다.

문의처 : 하이콤 (주)하이콤 삼성게임프라자 사업부 (02) 795-5765

© SEGA

꿈과모험의 세계 삼성게임 프라자가 여러분을 기다리고 있어요

게임박사님들 모두 나를

- 용산1호점 714-4556
- 용산2호점 3272-3838.9
- 용산3호점 3272-4085
- 흑석점 813-7577
- 개포점 3461-2315
- 행당동점 299-7158
- 명일점 488-8604
- 대치점 565-2252
- 신림점 888-3960
- 갈현동점 384-8113
- 천호[illegible]
- 분당서현점 (0342) 701-4949 우성종합상가 C동 126호
- 분당파크타운점 (0342) 711-3595.6 (금산레포츠 쇼핑1층)
- 경기하남점 (0347) 793-7540
- 안양평촌점 (0343) 59-0278.9
- 포천점 (0357) 541-2053 32-8827
- 인천송내점 (032) 321-9081
- 인천효성동점 (032) 547-9261
- 인천산곡동점 (032) 514-6654
- 원주점 (0371) 43-5592
- 대구시지.경산점 (053) 792-3697~8
- 대구지[illegible]

SAMSUNG
삼성전자

푸짐한 선물잔치가 열렸어요.

삼성게임프라자는 게임박사님들을 위해 푸짐한 선물잔치를 열었습니다.

선물잔치1

쓰시던 중고 게임기를 가져오시면
보상가격 4만원으로 인정하여 16비트
삼성 홈게임기를 판매합니다.
(12. 1～12. 31)

선물잔치2

삼성게임프라자에서 3만원이상
구입하시면 예쁜 선물을 드립니다.
(12. 1～12. 31)

따라오세요.

- 대전 둔산점 (042) 526-4962
- 경북 점촌점 (0581) 53-8944
- 상도점 824-6275, 6
- 창동점 994-1467
- 쌍문점 90-8994 (신원에벤에셀 프라자210호)
- 소공동점(롯데)
- 영등포점(롯데)
- 잠실점(롯데)
- 잠실점(롯데월드)
- 청량리점(롯데)
- 미아점(신세계)
- 남대문점(신세계)
- 영등포점(신세계)
- 구리점 (0346)555-7939
- 가양발산점 690-7264
- 대구봉덕점 (053)474-3101
- 대구삼덕점 (053)426-6232, 1
- 대구상인·월성점 (053)638-0466
- 대구성서점 (053)584-1790
- 마산점 (0551)41-4755
- 창원점 (0551)67-0868
- 부산연산점 (051)865-8617
- 부산수정점 (051)441-7398
- 전주점 (0652)87-9810, 1
- 순천점 (0661)53-7885
- 일산점 12월 OPEN

현대 슈퍼컴보이
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

현대전자
HYUNDAI

강자에 대한 소문

진정한 최

DRA
BAL

드 래 곤 볼 제

超武

제2회 천하최강전 최강자 탄생!

11월 20일에 개최된 제 2회 드래곤볼Z 초무투전3 천하최강전에서 서울 양서중 3학년 장일훈군이 제 2회 챔피온의 자리에 등극하고 상패와 부상으로 486DX 컴퓨터를

우승 : 장일훈(양서중 3학년) 상패 및 486DX PC **준우승** : 박태용(강신중 1학년) 상패 및 현대CD비전 **3등** : 김태연(가곡국 6학년) 상패 및 85mm카메라 **4등** : 김지석(가원중 3학년) 현대슈

지상중계 : 마인부우(장일훈군)와 데브라(박태용)의 최종결승전! 지옥의 마왕 데브라가 리프트어퍼와 슈트플레임을 주무기로 2연승. 데브라의 우승이 결정지어지는듯 했으나 마인부우의
트어택과 마이티네스 붐버 기술로 1승을 거두고 연이어 3회전에서도 승리, 2승2패의 대등한 상황에서 마인부우가 힙크래시로 데브라를 누르고 5전 3승2패의 전적으로 제 2회 챔피온의 자리를

초무투전3 공략비법 공개 패스워드를 사용하여 숨겨진 캐릭터를 불러내라! **패스워드** : 상(✚버튼) + X버튼 + 하(✚버튼) + B버튼 + L버튼 + Y버튼 + R버튼 + A버튼
콘트롤러의 버튼을 위의 순서대로 누르면 인물선택화면에 나오지 않는 새로운 강력한 캐릭터가 튀어 나옵니다. (메뉴얼에도 없음)

BANDAI

Nintendo

ㅣ 없었다. 그러나,

가는 누구?

"드래곤볼Z 초유의 한글화"

GON

Z3

전
闘伝

강자의 소문을 잠재운 진정한 최강자 탄생!

지난 10월 23일 개최된 제1회 대회에서 우승한 유현준(이수중 2학년)과 11월 20일 제2회 대회에서 우승한 장일훈(양서중 3학년)군이 각회 챔피온의 자존심을 걸고 불꽃 튀는 대결을 벌였다.
각회대회에서와는 달리 별도의 시상품 없이 명예와 영광을 한몸에 받을 강자중의 최강자전에서는 막판까지 숨막히는 대결속에 제2회 최강전 우승자인 장일훈군이 극적인 역전승 (2패후 3연승)으로 진정한 최강자의 영예를 안았다.

2회대회:최강자[illegible]전 (94.

영밀업

환상속에 그대가 있다

슈퍼컴보이 GO! 슈퍼 GO!

※콘트롤러 1개는 별매

타이니툰 | 화이날 화이트 Ⅱ | 용기병단 단잘 | 콩고즈 캐이퍼 | POP'N 트윈비 | 드래곤 볼Z Ⅱ | 슈퍼차이니즈 월드 2 | 얼티미트 화이터 | 브라울브롤 | 스타폭스

현대전자 총판점 (주)거보무역상사 701-4290 게임라인 713-7033 게임랜드 712-3682 나우게임 702-2433 (주)멜티테크 703-9346 (주)아랑 715-5

어린이의 슈퍼친구 슈퍼마리오—
더욱 재미있고 더욱 다양한 게임과 함께
가자! 슈퍼파워로, 슈퍼게임의 세계로—
현대 슈퍼 컴보이

"현대 슈퍼컴보이와
함께해요!"

1. 정말 실감나는 입체화면!

무려 2,048가지 화려한 색상의
실감나는 입체화면—
8비트를 두개 연결한 다른
16비트 게임기와 차원이 다르다!

2. 생생한 스테레오 사운드!

귀가 쟁쟁하게, 가슴까지 울리게—
박진감 넘치는 슈퍼스테레오 사운드가
현장감을 더해준다!

3. 슈퍼 파워, 스피드!

현대전의 필승전략은 재빠른 공격과
민첩한 후퇴—
이 놀라운 스피드, 슈퍼파워를 당할 자
누구인가!

컴보이 가족 사은 대잔치

('94. 12. 20~'95. 2. 5)
구매 고객에게 고급 마리오 시계증정

퍼마리오 가트

동차에 등장한 슈퍼마리오와 루이지
도가 붙을땐 누구도 따라 잡을 수 없다.

일사천리 서비스 안내

		♣크로바서비스	☎일반전화
서울강남	서비스센타	♣ 080-023-1472	☎ 501
서울용산	서비스센타	♣ 080-023-1472	☎ 719
서울동부	서비스센타	♣ 080-023-1472	☎ 979
서울강서	서비스센타	♣ 080-023-1472	☎ 649
부산	서비스센타	♣ 080-052-1472	☎ 751
부산사상	서비스센타	♣ 080-052-1472	☎ 316
대구	서비스센타	♣ 080-071-1472	☎ 753
대전	서비스센타	♣ 080-041-1472	☎ 672
광주	서비스센타	♣ 080-611-1472	☎ 368
청주	서비스센타		☎ 271
인천	서비스센타		☎ 874
안양	서비스센타		☎ 88
울산동부	서비스센타		☎ 51
울산남부	서비스센타		☎ 68
전주	서비스센타		☎ 251
강릉	서비스센타		☎ 647
마산	서비스센타		☎ 23
순천	서비스센타		☎ 745
포항	서비스센타		☎ 75
안동	서비스센타		☎ 52
원주	서비스센타		☎ 732
천안	서비스센타		☎ 555
서산	서비스센타		☎ 63
제주	서비스센타		☎ 58

1472 일사천리

현대전자 소비자보호실(02)528-9241
"고객만족을 위해 일사천리로 최선을 다하겠습니다"

현대전자

■서울 종로구 적선동 66 현대전자 B/D 12층
■게임기영업부 : 398-4397~98
● 부산지점 : 807-1232 ● 대구지점 : 751-0304
● 대전지점 : 625-8722 ● 광주지점 : 365-2005
● 울산지점 : 61-3381

엑스 II　캡틴날개 IV　분노의 요새　브레드 오브 화이어　기기괴계　엑서레이　슈퍼고울앤 고스트　슈퍼 덩크 스타　듀얼오브　대드댄스

) 하이콤 795-5765　(주) 고봉산업 706-8602

SKC SOFT LAND

더이상의 스릴 넘치는 전투비행은 없다!

RAIDEN

2

TECMO · SEIBU KAIHATSU · FABTEK · INC. · MAGITEC DESIGN INC.

오목

Five Stone Master

오 목

다섯개의 돌속에 담긴 오묘한 진리!
둘이 함께라면, 재미도 두배!
여러분의 재치와 기지로
풀어가는 흥미진진한 논리게임.

叢林戰爭

情報資訊

정글 전쟁

미크대왕의 음모에서 고래섬을 지켜라!
마법의 비를 맞아 기억을 상실한
사람들의 포악한 공격으로
고래섬의 운명이 흔들리고 있다!

SKC SOFT LAND

2인 플레이. 오락실 게임의 진수를 느껴라.

지구를 침략한 외계인을 상대할 수 있는 마지막
방어무기. 선더 가드(Thunder God)! 환상적
속도감.화려한 그래픽과 놀라운 사운드. 외계인의
다양한 공격과 치열한 공중전까지-
전투 폭격기의 진수를 경험할 수 있는 오리지날
아케이드 게임의 결정판!

신나고 재미있는 SKC 인기게임 시리즈

네오지오 (주)빅에이는 항상 여러분을 위해 일합니다!!

"94년은 네오지오의 해"에
보내주신 여러분의 뜨거운 성원에 감사드립니다.

1994년의 끝자락에서 300여명의 네오지오 회원 여러분과 그 동안 네오지오를 아껴주신 모든 분들께 감사의 마음을 전합니다. 여러분 덕택에 1994년은 이름 그대로 "네오지오의 해"가 되었습니다. 1995년 역시 네오지오와 함께 해 주시기를 바라며 다가오는 한해도 행복과 기쁨이 가득하시기를 기원합니다.
더욱더 분발하여 좋은 게임기와 양질의 소프트를 출시함으로써 여러분의 사랑에 보답하고 나아가 국내, 외의 올바른 게임문화를 선도할 것을 약속드립니다.

95년, 새해는 여러분이 직접 만들어 나갑니다.

여러분과 함께 할 네오지오의 95년도 표어를 공고합니다. (주)빅에이는 94년과 마찬가지로 95년도 여러분과 같이하고자 하는 뜻이 간절합니다. 여러분의 아이디어를 모집합니다. 95년은 무슨 해가 되어야 좋을지를 "95년은 ????의 해"로 관제엽서에 명기하여 (주)빅에이로 보내주십시오. 선정된 분께는 소정의 기념품을 드립니다.
〈네오지오 회원지 모니터 요원은 항상 모집합니다.〉

★ 회원입회금 납부 은행구좌번호 ★
예금주 (주) 빅에이

* 국민은행 347－25－0001－118
* 한일은행 089－103721－13－501
* 우체국 012013－0068348－11
* 농협 015－17－001296

* 일요일도 영업합니다.
빅에이가 부담하는 문의전화는 전국 어디에서나 080－021－4555

NEO·G

VIC－A
주소:서울시 중구 신당 1동 300－6 한영 B/D 1층
TEL:238－7941～3 FAX:238－7940

제 1차 소년 · 소녀 가장돕기

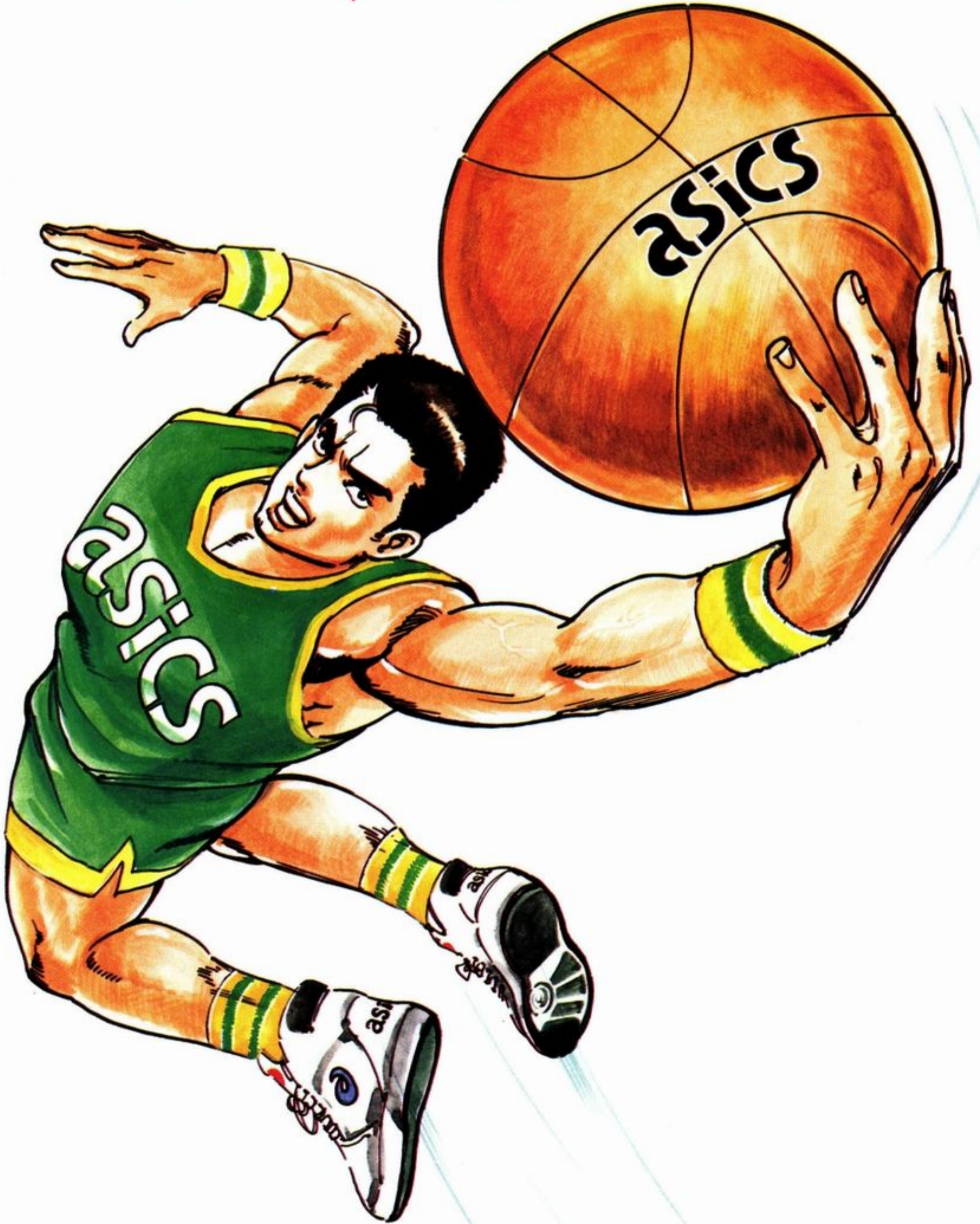
(주)빅에이는 게임산업의 수익금 일부를 사회에 환원하고자 합니다.
불우한 환경속에서도 꿋꿋하게 내일을 설계하고 있는 청소년 여러분들에게 작으나마 보탬이 되고 싶습니다. 그 1차적 사업으로 소년 · 소녀 가장돕기사업을 펼칩니다.

1. 자격 : 불의의 사고 및 재해로 인해 부모를 잃은 소년 · 소녀
2. 지원내역 : 월 10만원
3. 인원 : 1차 10명
4. 연령제한 : 만 18세 이하
5. 접수일자 : 게임챔프 2월호 광고 및 전화로 문의
6. 추천방법 : 본사에서 교부하는 제출서류와 3인 이상 (주위 사람, 가까운 친구, 친지 등 사정을 살핀 후 적당하다고 생각되는 사람)의 추천서를 첨부하여 본사로 제출하시기 바랍니다.
((주)빅에이 직원의 환경조사를 거친 후 결정)
7. 문의처 : (주)빅에이 (전화 : 02-238-7941~3)

선발된 사람은 월 10만원씩을 매월 지급받게 되며, 만 18세가 되어 사회적 자립도가 생겼다고 판단되면 지원이 중단됩니다.
기타 자세한 상황은 본사로 전화문의 바랍니다.
여러분의 많은 추천과 사랑 바라겠습니다.

EO

아식스가방과 함께라면

덩크슛도 문제없다!

■ 즐거운 성탄과 새해를 맞이하세요

한국에 찾아온 세계 정상의 TIME WARNER

상상을 초월하는 꿈같은

"보디가드", "JFK", "리셀웨폰"
"배트맨"등의 대작을 제작한 세계
최대의 종합영상회사!

TIME WARNER INTERACTIVE

미국의 영화회사인 워너 (Wanner Communications)와 출판사인 타임(Time)이 합병하여 탄생, 세계 최대 규모의 종합영상회사로서 막강한 기술력과 화상자료들을 바탕으로 멀티미디어 업계의 선두주자로서 자리를 굳혀가고 있다.

타임워너 제품 출시기념 특별 사은 행사

■ 행사 1 -

- **사은품 증정**: 타임워너 제품 구매자 중 선착순 1,000명을 선정, 타임워너의 로고가 들어간 예쁜 기념품을 증정합니다.

■ 행사 2 -

- **타임워너 파워유저그룹(TIME WARNER POWER USER GROUP)**: 타임워너의 제품을 이끌고 갈 '타임워너 파워유저그룹'의 정예회원을 모집합니다.
- **회원자격**: 타임워너 제품 구매자 중 제품사용에 대한 의견(감상문)을 원고지 10~15매 내외로 작성, 당사로 송부하거나 제출해 주시면 추첨을 통해 500명을 선정합니다.
- **감상문 제출기간**: 1994년 12월 31일 까지
- **회원 특전**:
  1) 회원증 발급
  2) 타임워너 제품구매시 특별할인 혜택
  3) 신제품 시사회 초대
  4) 회원 기념품 증정
  5) 해외 멀티미디어 산업시찰 기회 부여(추후선발)
  6) 30명을 추첨하여 교육용 소프트웨어 증정

지역별 대리점

■서울: • 가능테크 703-7833 • (주)게임랜드 712-3682 • 레피드 컴퓨터 701-8453 • (주)로사전자 711-3516 • 멀티미디어랜드 701-8539 • 멀티타운 704-0065 • 미디어파크 3272-2122 • BUILT-IN CD 715-8158 • 소프트라인 713-2911 • 이프로만 706-9691 • LG SOFT PLAZA 566-7273 • (주) 월시스 556-3811 • 창일상사 712-7363 • 타이틀 명가 711-2727 • 한국 S/W 유통센타 711-2700 ■수원: 다모소프트 0331)256-4774 ■인천: FOU SYSTEM 032)884-9877 ■부산: • 고려전산학원 051)527-3495 • 스페샬소프트뱅크 051)624-3210 • 아주전산개발 051)515-5048 ■진주: • 경상전산학원 0591)759-8479 • 세진컴퓨터랜드 0591)746-9940 ■창원: 세종컴퓨터 0551)62-5123 ■대구: • 고려정보 053)253-8599 • 삼미디어 053)426-3513 • 세종네트워크 053)943-2654 • 엘림컴퓨터 053)426-0187 ■포항: 파스칼컴퓨터 0562)77-2189 ■안동: 뉴택종합컴퓨터 0571)52-3860 ■밀양: 삼옥프라자 0527)354-0299 ■대전: • 녹시스템 042)226-1734 • 바올컴퓨터랜드 042)257-7511 • 소프트마당 042)527-7722 • 소프트마트 042)534-3761 • 시와 과학 042)625-2097 ■청주: 도깨비시스템 0431)273-1391 ■천안: 영상마을 0427)556-3591 ■전주: • (주)미래정보 0652)75-0407 • (주)패밀리정보시스템 0652)221-3535 • 한누리컴퓨터 0652)252-1698 ■광주: • 그린미디어 062)224-7575 • 세계컴퓨터 062)232-6242 ■군산: 컴퓨터월드 0654)62-1124 ■목포: 삼성정보통신 0631)43-0575 ■강릉: 네트 0391)647-2646 ■동해: 해인시스템 0394)33-1788 ■제주: • 대련CIA 064)21-0160 • 마이크로랜드 064)55-2480

"자료 요청권"
본 요청권과 함께 성명, 나이, 직업, 전화번호를 엽서에 기재해 보내 주시면 자세한 자료와 함께 기념품을 보내드립니다.

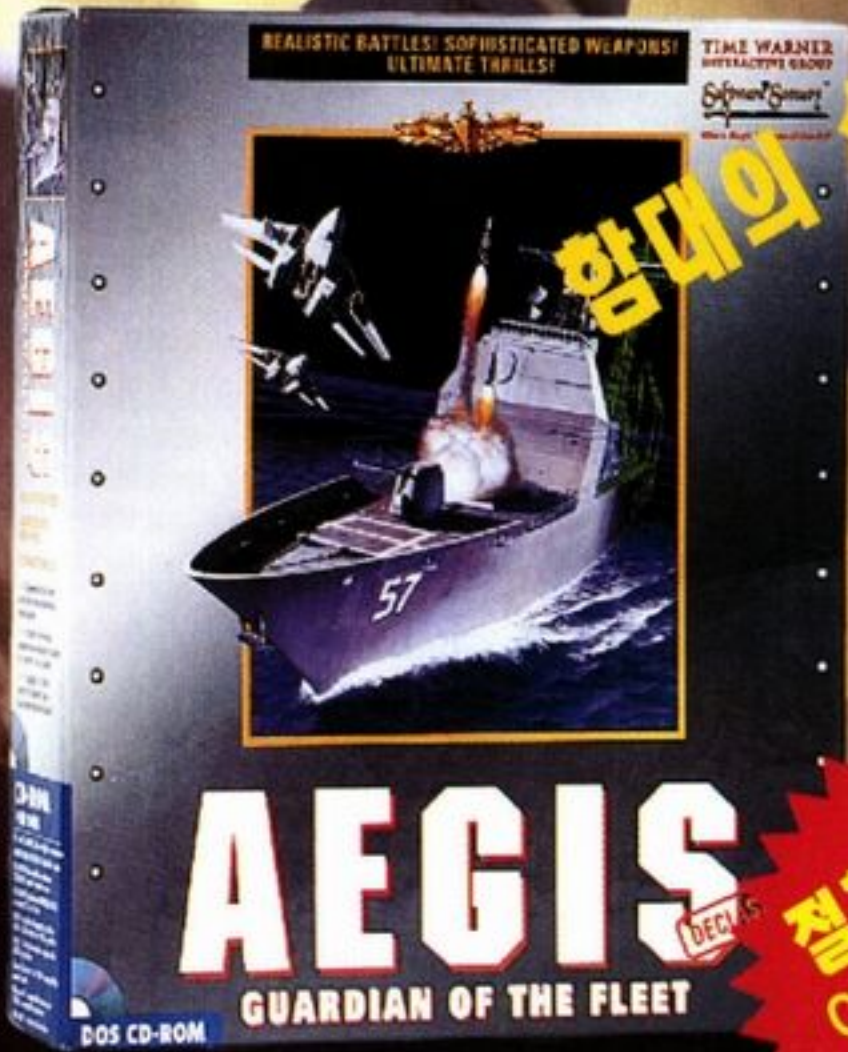
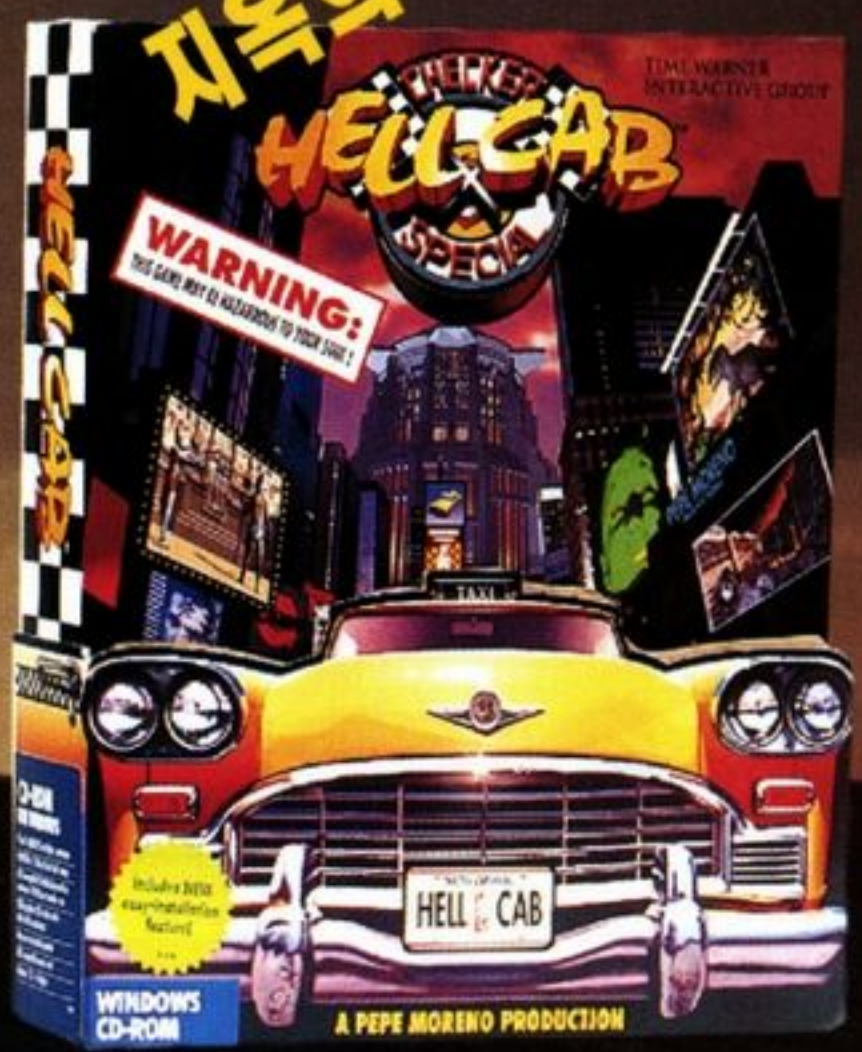
공급원
HIC 한겨레정보통신(주)
서울 서초구 서초동 1306-8
Tel: 719-0451 / Fax: 719-0450

판매원
주식회사 대우
정보통신팀
서울 중구 남대문로 5가 541(대우센터)
중앙사서함 2810호 / 우편번호 100-714
Tel: 759-2283, 2795 Fax: 759-2274

INTERACTIVE 사의 CD-ROM 게임!!!

일이 벌어지고 있다.

함대의 수호자

AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET

단한번의 실수는 전함대의 전멸을 뜻한다.!
최첨단 해상무기로 펼치는, 전혀 새로운 기법의
전쟁 시뮬레이션!
고도의 전술, 냉철한 판단, 당신의 지휘로
자유세계를 수호하라!

"BEST OF SHOW!" CES, SUMMER 1993
- Game Bytes Magazine

절찬판매중
CD-ROM TITLES
(TIME WARNER
INTERACTIVE)

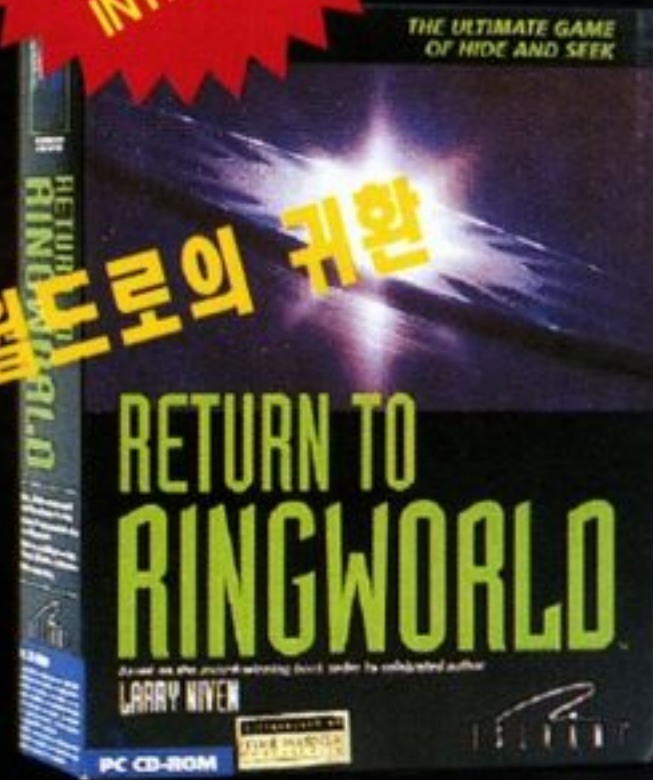
지옥의 택시

HELL-CAB

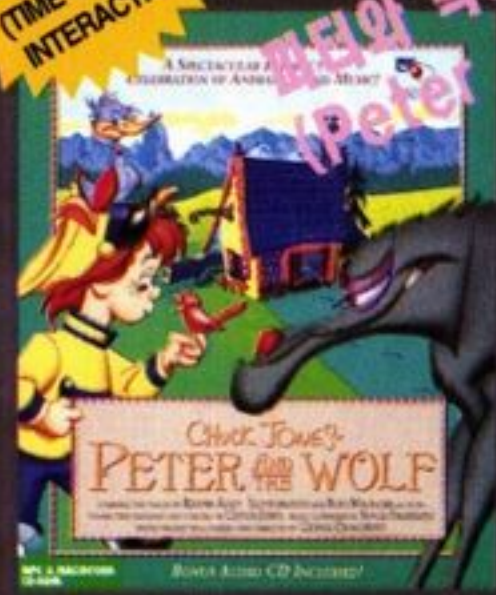
천국과 지옥을 넘나드는, 시공을 초월한 여행을 떠난다.!
쥬라기에서 현대의 뉴욕까지, 살아남아야만 한다!
완벽한 그래픽과 박진감 넘치는 사운드의 세계에 당신은
빠져들고 만다!

"THE MOST TALKED ABOUT MULTIMEDIA CD-ROM TITLE." - Daily Variety

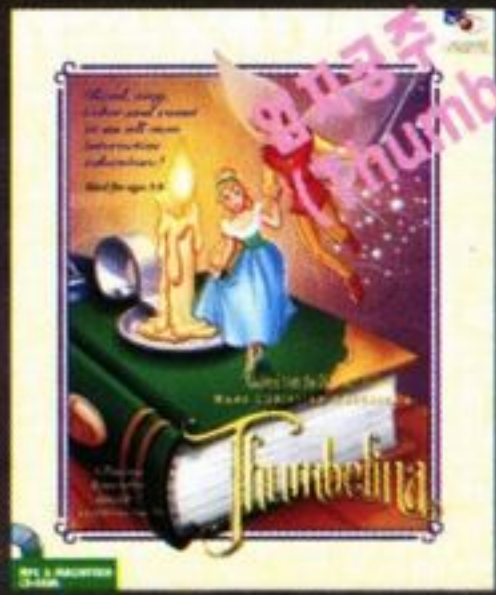
링월드로의 귀환

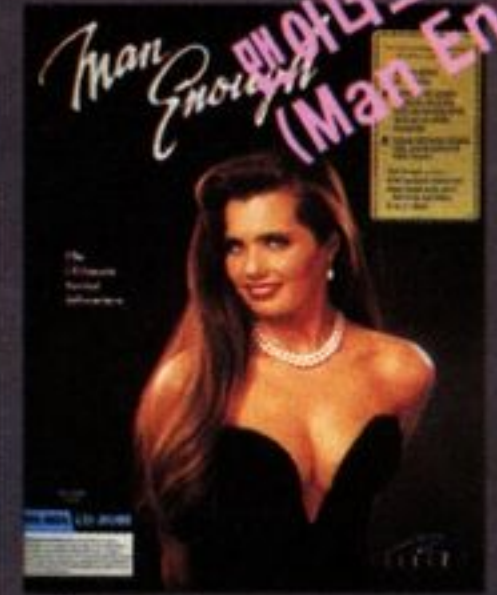
RETURN TO RINGWORLD

쫓고 쫓기는 우주의 대추적,
변신을 거듭하는 당신!
본격 가상현실의 세계로 당신을
안내할 SF 어드벤쳐 게임!
환상의 링월드에서 무적의
우주군단을 몰아내라!

ONE OF SCIENCE FICTION'S MOST IMPRESSIVE CREATIONS
- Multimedia World, July 94

12월 출시
예정작
CD-ROM TITLES
(TIME WARNER
INTERACTIVE)

피터와 늑대 (Peter & Wolf)

94-95년 겨울을 겨냥한
타임워너의 화제작
'못말리는 비행사'의 로
이드 브리지스, '마이키
이야기'의 커티스 엘리,
'시애틀의 잠못이루는
밤'의 아역스타 로스
멜링거 등 할리우드
스타들이 성우로 참여한
Full Animation 대작.

엄지공주 (Thumbelina)

안데르센의 명작동화와
첨단 애니메이션 기법의
조화
Full Animation으로
흐르는 Barry Manilow
의 주옥같은 음악, 미국
비디오 판매순위 1위에
빛나는 환상적인 뮤지컬
애니메이션

맨이너프 (Man Enough)

6명의 여자들과 신나는
데이트 게임.
당신은 여성의 심리에
자신이 있습니까?
이 게임에 등장하는
서로 다른 취향의
6명의 여자들과 데이트에
성공한다면 당신은 남자
로서 충분한 자격이
있습니다

장 끌 로 드 반 담

"상상을 불허한다!!"

"그의 화려한 액션을 기대하라!!"
써머솔트킥, 스핀바드킥, 정권찌르기,
회전차기, 리바이스스핀킥

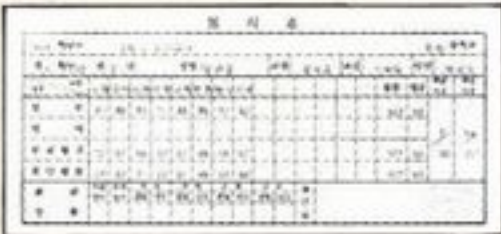
화제의 최첨단 격투기 게임
「스트리트 파이터」 완전 영화화!

스트리트 파이터

STREET FIGHTER

게임챔프

1995년 1월 신년 특집호

목 차

챔프 스탭진을 힘나게 한 편지 한통!

위 사진은 지난 11월 26일 챔프 본사에 도착한 대구 동원중학교 윤희성군의 성적표입니다. 도덕 86, 수학 76, 영어 90, 학급석차 5등… 윤군은 아무런 사연없이 성적표와 뒷장에 「게임챔프 화이팅」이란 말한마디만 적어 보냈습니다. "저는 게임챔프를 매달 사보면서 게임을 하지만 학교성적은 늘 상위권에 들어요. 그러니 챔프스탭들이 책을 만들면서 '독자들이 게임만 하면 어떻게 하나?'하고 걱정하지 마시고 더욱 좋은 게임지를 만들어 주세요!"라고 저희 게임챔프 스탭일동은 해석했답니다. 윤군! 수학성적은 좀 더 올릴 필요가 있네요. 물론 저희는 윤군이 우등생이라는 점에 모두 기뻐했답니다. 윤군! 최근에는 자원봉사 캠페인이 사회 곳곳에서 일어나고 있습니다. 공부와 더불어 주변에 소외된 곳을 찾아 봉사활동을 해보려고 노력한다면 저희 스탭진들은 더욱 기뻐할 거예요. 따스한 겨울, 몸도 마음도 건강하세요!

NEW SOFT

SPECIAL COMMING SOON

COMMING SOON

특보

챔프차세대 스페셜

신년호 특집

특별기획

흥미기획

집중공략

독자 코너/읽을 거리

부산게임천지

부산 게임문화는 여기에서 시작된다.

게임천지는 카피 및 복사팩 추방에 앞장서고 있으며 정품만을 취급하여 게임유저들에게 최상의 써비스를 제공하려고 최고의 노력을 하고 있습니다.

경고 : 불법팩 사용은 게임기 고장을 유발할 수 있습니다.

●중고 게임기를 고가매입하여 저가로 판매하고 있습니다.
●전국 어디서나 전화 한통화면 신종소프트 및 하드웨어(게임기)를 즉시 발송하여 드립니다.

차세대 게임기

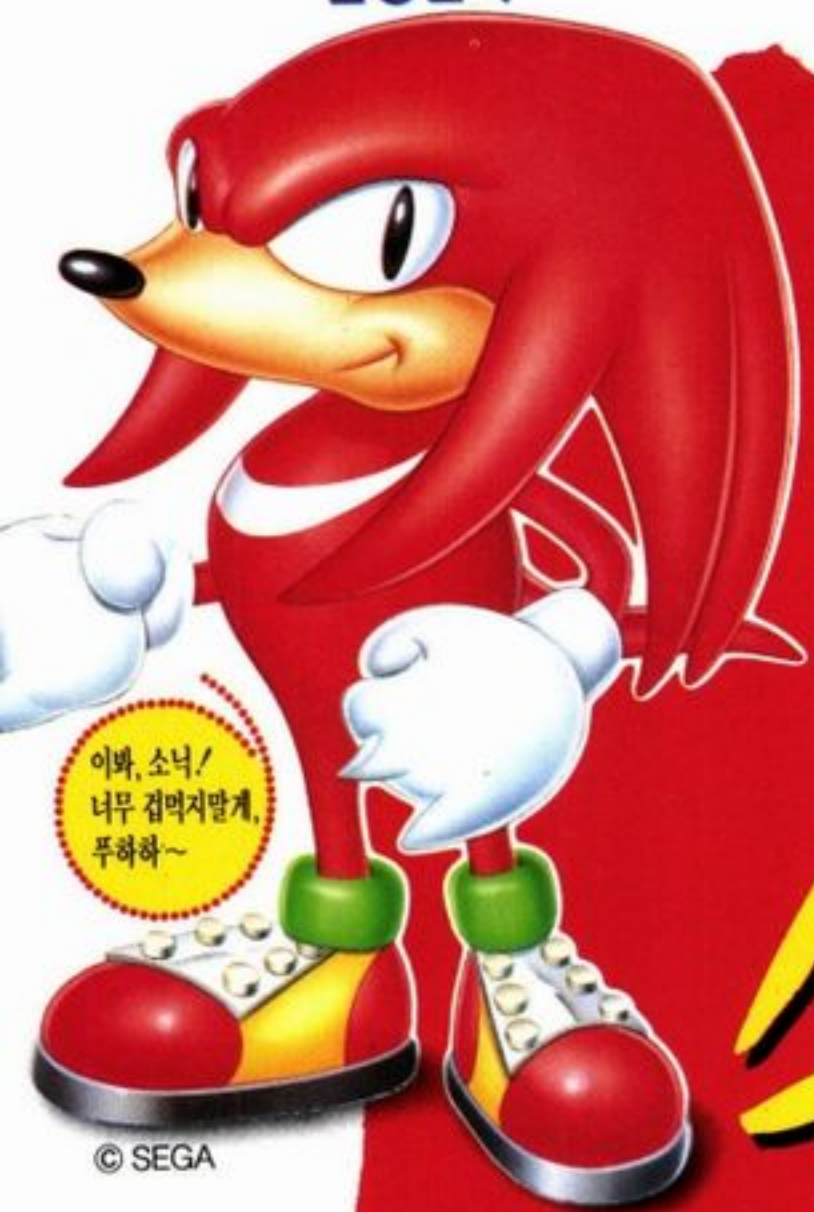
GT 게임기
파격적 특가판매 !

[특보]
드래곤볼 Z 초무투전 캐릭터 인형 선착순 증정

게임천지(부산점)

부산공고
동성하이타운
지하내
게임천지
←남천동
문현동→
못골시장

■통신판매 예금주 : 안종열
신탁은행 : 43104—157570
농 협 : 915—12—131274
■TEL : (051) 647—1770 FAX : (051) 634—3196

SAMSUNG
삼성전자

전세계 동시 발매

소닉&너클스

이봐, 소닉!
너무 겁먹지말게,
푸하하~

© SEGA

도킹게임이라구?
…그게 뭐지?

너, 너클스!
정말 괴로운
친구군.

© SEGA

도킹시스템
소닉 & 너클즈
롬팩위에 소닉2나
소닉3를 꽂으면
새로운 게임을
즐길 수 있습니다

세계의 화제작, 소닉& 너클스를
국내최저가의 16BIT 게임기로
즐겨보세요!

새로운 도킹게임이라 더욱 신나요!

소닉 & 너클스 롬팩위에 소닉2나 소닉3를 꽂으면
으와~ 정말로 놀라운 일이 벌어집니다.
소닉& 너클스와 결합하여 완전히 새롭게 변한
소닉2와 소닉3게임을 신나게 즐길 수 있습니다.
소닉& 너클스로 즐기는 1석 3조의 환상적인 게임!
지금까지의 게임과는 절대 비교하지 마십시오.

- 국내 동급 최저가의 고성능 16BIT게임기!
- 2개의 CPU채용으로 게임이 훨씬 빨라졌다!
- 음악용 CPU와 음원칩 내장, 초박력사운드!
- 게임기 본체의 높이와 넓이를 대폭 줄였다!
- 3버튼 패드, AV케이블, AC어댑터 채용

16비트 저가보급형 게임기
모델명 : SPC-201N
가 격 : ₩129,900

삼성 홈 게임기

■삼성홈게임기총판점
■서울 (주) 하 이 콤 : 795-5765
(주) 게임라인 : 713-7033
(주) 아 랑 : 715-5828
■서울 포 스 트 : 715-3393
■광주 광 주 콤 : 228-6652
■구입문의 : 총판점, 전국 삼성 게임프라자, 전국유명백화점, 쇼핑센터, 가전대리점 및 컴퓨터 전문점
※게임 내용문의 : 매주 토요일 오후 2시~5시까지
TEL : 707-1448

총판매점 : 아랑

14,400bps
모뎀 지원
네트워크
게임 가능

오퍼레이션 컴뱃2－육해공

(Operation Combat2—By Land,Sea & Air)

오퍼레이션 컴뱃2는 모니터에서 벌어지는
사막의 폭풍 작전이라 불리운다.

**적의 화기를 찾아내어 병력을 섬멸하고
사령부를 점령하는 두뇌형 전략 아케이드 게임**

가격 : 16,500원

- 여섯개의 섬세하고 화려한 그래픽의 시나리오 지도 구비
- 사용자의 수준에 맞는 난이도 설정기능 내장
- 마우스를 사용한 포인트 앤 클릭방식의 쉬운 조작법
- 모뎀 혹은 널모뎀을 사용한 네트워크 게임 가능
- 한차원 높은 게임을 위해 전투시 가상상태 구현 가능
- 박진감 넘치는 공격 애니메이션, 현실감 넘치는 그래픽, 리얼한 포격 음향 효과
- 네트워크 게임시 상대방과 채팅 가능

11월 20일 출시예정

고대의 클래식 무기를 사용한
전략 게임－
로마제국

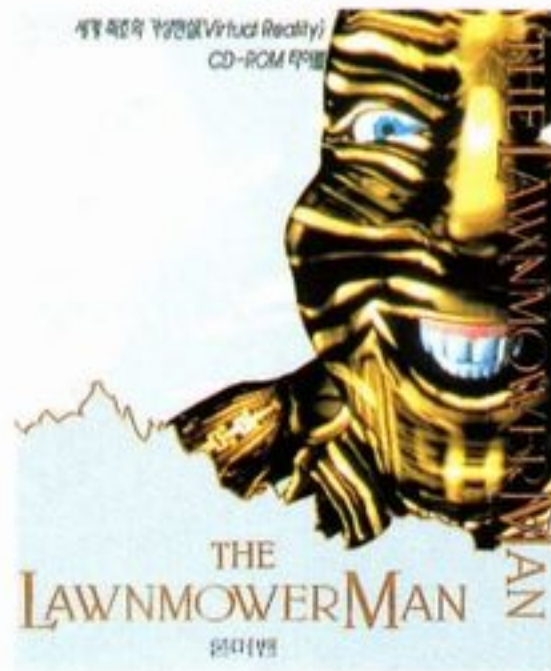
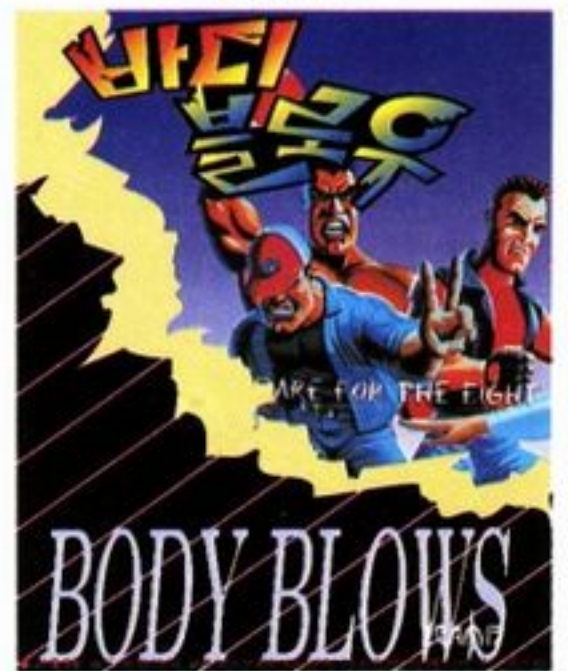
가격 : 35,200원

한글로 즐기는 파퓰러스류의
전략게임－
앰부시

가격 : 33,000원

560MB 대용량
가상현실 게임－
론머맨

가격 : 49,500원

오락실의 격투 게임을
능가하는－
바디블로우

가격 : 16,500원

■ 대리점 및 협력업체

■ **서울지역** • 게임랜드(용산) : 712-3682 • 멀티테크(용산) : 712-8967 • 꾸러기(용산) : 707-0507 • 동부프라자(용산) : 701-9060 • 멀티타운(용산) : 704-0065 • 명문소프트(세운상가) : 267-2269 • CD마당(세운상가) : 279-9996 • 금성토탈시스템(구로) : 675-8631 • 영컴프라자(강동) : 442-7240 ■ **지방** • 대구게임랜드(대구) : 421-5234 • 소프트마당(대전) : 221-0280 • 소프트랜드(광주) : 228-2310 • 게임도매상사(원주) : 43-9812 • 데이타라인(마산) : 45-3228 ■ **유통사** • 소프트라인 : 706-2220 • 한국소프트 : 711-2700 • 멀티미디어랜드 : 703-0980 • KT S/W 프라자 : 711-0500 • 소프트타운 : 711-5430 • 동아훼미리 : 796-9999 • 아프로만 소프트밸리 : 703-9691
■ **백화점** • 애경백화점 : 818-0531 ※ **직영점**(용산) : 713-5011~2 (대치동 문화문고) : 566-7273~4

금성소프트웨어
■ **GSW 게임 동호회** : 하이텔 접속후 GO GSW

DAOU INFOSYS CORP.

년말연시 최고의 선물!

올해의 HIT상품 단연 게임머신

패밀리용
- 장군의 아들
- 둘리 부라보
- 메탈포스
- 코코 어드벤처

겜보이용
- 장군의 아들
- 토토월드
- 둘리 부라보
- 슈퍼 월드컵축구
- 수호전사

Game Machine

게임머신
- 선명한 화면 깨끗한 음질
- 화려한 디자인 다양한 색상
- 완벽한 품질검증,(EMI 검증) 철저한 A/S
- 합리적인 가격과 견고한 내구성
- 2단계 터보 스피드에 의한 생동감 있는 게임진행

＊게임파워 **게임머신 전문 A/S 취급점**

서울특별시 용산구 한강로3가 2—8 나진상가 12동 123호
TEL : (02)706—9002 FAX : (02)714—7698

■ 파워스틱 6버튼 조이스틱(겸용)

■ 파워스틱 6버튼 조이스틱(수퍼 패미콤용)

①8방향 조정기능
②6개의 발사버튼
③오토기능
④터보기능

■ 파워스틱 6버튼 조이스틱(메가드라이브용)

■ SFX CONVERTER(수퍼 패미콤용)
①수출용 제품
②2개의 슬롯으로 전세계의 모든 게임 S/W운용 가능
③스위치 전환으로 사용게임선택

■ 패밀리 노래방
①기존 패밀리 기기와 동일한 게임운용
②노래방 동시사용가능
③대우전자 브랜드

■ 패밀리 노래방팩
①기존 패밀리 게임기에 연결시 노래방으로 사용
②노래 소프트웨어 추가제공
③200곡 확장 가능

■ 옴니 TV링크
①가정의 모든 영상기기를 1대의 TV에 연결사용(4대)
②전자식 원터치 기능

별매중 패밀리용 패드 싱글 컴버트(수퍼 패미콤) 패밀리용 스틱류

※ 전국의 게임매장 및 주요 백화점에서 판매중

■ 서울(02) : 으뜸본점 : 703-1564, 게임랜드 : 712-3682
모닝게임 : 701-6066, 게임파워 : 706-9002
삼일전자 : 715-3131, 멀티테크 : 703-4658
영일전자 : 713-0140
■ 부산(051) : 태원상사 : 805-8968
■ 광주(062) : 마이컴프라자 : 522-9938, 광주컴 : 226-7948
■ 청주(0431) : 청주으뜸 : 68-8070,
■ 대전(042) : 대전태원 : 252-1309,
■ 대구(053) : 대구꾸러기 : 421-5234

DAOU INFOSYS CORP.
(주)다우정보시스템
TEL : (032)611-9625~8
소비자 상담실 : 3450-4837

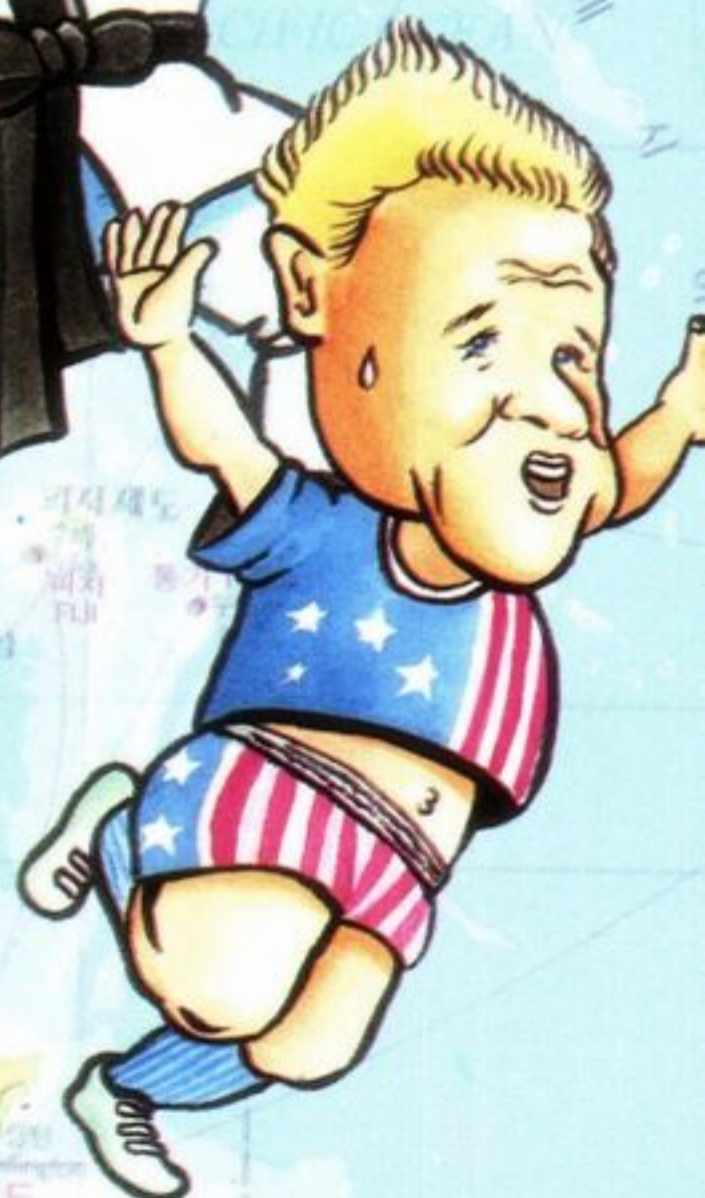
12월 15일
발매!

전게임 클리어(Ending 화면)시
메뉴얼에 있는 응모권과 Ending
이라는 화일을 디스켓에 담아
보내주시면 기념품 증정

머나먼 세계 정상의 위치로 가는 길

이제 한편의 게임으로 전게임 쟝르의 진수를 맛보실 수 있습니다.

종합 Action RPG Game.(세계 정복편)

YS는 잘났쵀

5.25″
Disk

1. 20M 대용량(5.25″ FDD)
2. 당대 최고의 Charactor(세계 정상)
3. 상상을 초월하는 Idea
4. 온가족이 동시에 즐기는 가족오락관
5. Game 전문 S/W 전문회사가 제작한 초유의 화제작

으뜸게임

BEST

개업 10주년기념
특별할인판매

신규업자
OPEN상담 환영!

서울 용산구 한강로 3가 2-23 나진상가 15동 109호
TEL : 703-1564 FAX : 712-0198

으뜸본점
원효로
국민은행
전자랜드
서부역
으뜸본점
용산역
TEL : 703-1564

통신판매 예금주 : 박춘완
국민은행 : 827-25-0004-133
농 협 : 011-01-333585
우 체 국 : 013722-0008822
조흥은행 : 952-04-017595

충주으뜸
국민은행
시청
제1로터리
한일은행
으뜸
(0441) 42-5210

중곡으뜸
대원 중고등학교
망우리
대공원 후문
탑게임
장신병원
T. 201-7078

천호점
광진교
농협
천호 구사거리
코오롱
현대프라자 3층
구천면길
T. 475-4701 (교) 718

부산게임프라자
대공원 주차장
초읍 어린이 대공원
하야리아 후문
간이 우체국
부산게임프라자
선경 APT
부암노타리
T.

부천고강으뜸
순환도로
고강동 사거리
제일시장
으뜸
BUS
고강주유소
원종동
직동
T. (032) 674-0933

전농으뜸
전농동로타리
신답
답십리
청량리
Bus
시조사길
대우국민차 영업소
으뜸게임기 총판
배봉국교
T. 248-2829

인천으뜸
송현동
인천으뜸
동인천역
자유공원
주인 석바위
신포동
T. (032) 762-1096

강동으뜸
길동사거리 방면
배윤자 요리학원
강동 으뜸게임기총판
중소기업은행
국민은행
신세계 백화점
천호대교
T. 477-4700

부산으뜸
운동장
책방골목
보수동
부산으뜸
충무동
남포동
T. (051) 246-6634

청주으뜸
상당공원
고속터미널
무심천
청주대교
청주으뜸
분수대
T. (0431) 68-8070

석관으뜸
드림랜드
정릉
국민은행
대성 프라자
으뜸 게임기
T. 965-0056

오산점
선경 비디오
시장
시청
성호 국민학교
오산극장
T. 374-4055

응암점
명지중·고교
충암중·고교
소프트랜드
쌍방울 북가좌동
한양아파트
T. 373-3096

과천점
APT단지
새서울 쇼핑1층 으뜸
제일은행
에스트로쇼핑
T. 504-5253

잠실점
종합운동장
종합운동장 지하철
정신여고
잠실 우성쇼핑 1층
T. 423-2755

개업 10주년 기념 특별 할인 대잔치
파워스틱 기종별 300개 한정

슈퍼컴보이용
소비자가격 21,000
↓
특별할인가격 **21,000**

슈퍼컴보이, 슈퍼알라딘보이용
소비자가격 23,000
↓
특별할인가격 **23,000**

슈퍼알라딘보이용
소비자가격 18,000
↓
특별할인가격 **19,000**

플레이디아
- 최대 72분의 애니메이션을 재생
- 화상 전용 LSI 탑재

네오지오 CD
- 56메가 비트의 메모리
- 아케이드 게임 사운드를 능가
- 아케이드 격투게임 명작 완전이식

슈퍼32X
- 32비트 RISC칩
- 32768색 동시 발색
- 메가CD 보다 월등한 기능
- 비교적 싼 가격, 1탄 소프트는 「메탈헤드」

새턴
- 32비트 RISC 프로세서 1670만색
- PCM DMADNJS, 32채널
- 「버철화이터」「데이토나 USA」 이식 결정

3DO
- 최초의 32비트 멀티미디어 게임기
- 슈퍼 스트리트 파이터 터보 등의 다양한 게임을 즐길 수 있다

이천으뜸
온천유원지 / 여주(장호원) / 동부고속열 / 서울여관건물 / 으뜸게임기 / 종합터미널 / 제일은행 / 군청 / 서울
T. (0336) 635-8414

미아으뜸
영훈중·고등학교 / 제과점 / 1층 으뜸 모임 / 신세계 백화점 / 미아역방향 / 미아삼거리 →
T. 946-0746

하남으뜸
신장국교 / 남한중교 / 서울 / 광주 / 신장신사거리 / 엘칸토 / 하남 으뜸게임기 총판 / 광주 / 구사거리
T. : 793-9255 0347

서산으뜸
↑ 홍성(시외버스터미널) / 당진방면(1호광장) / 시청 / →태안 / 서산으뜸 게임점 / 대산 목사거리 / 대산
T. (0455) 667-6564

영주으뜸
쌍철 도다리 / 세무서 / 으뜸 게임기총판 / 영주세무서 / 소방서 / 시민회관
T. (0572) 636-0373

방학동으뜸
방학전철역 / 도봉소방서 / 상계동 / 적십자병원 / 으뜸게임 가족 / 도깨비시장
T. 996-5984

평촌으뜸
군포수원 / 평촌 아파트단지 / 인덕원R / 평촌으뜸 / 안양 / 과천
오픈예정일 11월 2일
T. (0343) 84-0116

증평 으뜸
충주 / 시외버스터미널 / 청안 / 증평으뜸 / 증평국민학교 / 청주
T : (0445) 838-2072

동두천으뜸
전곡 / 서울 / 유림관광호텔 / 터미널 / 공설시장 / 세아프라자 1층 6호 으뜸게임기
(0351) 867-7720

수원으뜸
권선3차 / 권선1차 / 한효APT / 권선 종합 상가내
T. (0331) 32-0934

광주점
광주여고 / 병원 / 장동사거리 / 터미널 / 광주으뜸 / 노동청 / 도청
T. (062) 232-8659

대구으뜸
일신학원 / 유신학원 / 사대여고 / 으뜸 게임백화점
T. (053) 426-4971

면목점
태능 / 동일로 / 지하철 / 상봉터미널 / 게임유통
T. 437-9222

순천으뜸
순천직영점 / 현대주유소 / 북구시장 / 보해소주
T. (0661) 52-2918

응암점
서부병원 / 신진공고 / 조흥은행 / 게임뱅크 / 영락중학교
T. 382-4266

공주으뜸
공주고등학교 / 공주의료원 / 으뜸(공주직영점) / BUS정류장 / 시청
T. (0416) 52-6343

SAMSUNG
삼성전자

경

하나유통

축

삼성게임프라자 나진 2호점 TEL : 3272~4085

게임의 세계는 오직하나
인간중심의 삼성 제일주의와
게임유토피아 하나유통의 만남

소개의 장

고객은 왕
최대로 봉사하겠다는 신념 하나로 시작하였습니다.
믿고 협조할 수 있는 유통구조를 이루어 보겠습니다.

회원우대의 장

컴퓨터로 보다 진보된 회원관리를 하겠습니다.
삼성게임프라자의 모든 행사에 회원 여러분을 초대하겠습니다.

통신판매의 장

전국 어느곳이나 저렴한 가격으로 찾으시는 모든 품목을
신속하게 우송하여 드리겠습니다.
지방 유저들에게도 회원 가입의 혜택을 드리겠습니다.

하나유통 특별보상판매
8비트 게임 갖고
계신분에게 희소식
8BIT 게임기+111,000원
16BIT 삼성수퍼알라딘보이+65팝팩을
드립니다.
(통신판매가능)

예금주 : 오준묵	
제일은행 : 327-20-290580	농 협 : 136-12-207336
국민은행 : 015-21-0684-153	하나은행 : 113-088943-00107

마포
원효대교
서부역(서울역)
나진 12동
나진 13동
굴다리(용산역)

협력점
하나전자
- 도·소매 전문점 ● 게임기의 모든것(부속품 포함) 완전구비
- 청계천 세운상가 최고의 위치

서울 종로구 장사동 세운상가 가동 특 354호 TEL : 275-6250

세운상가
아세아극장
3층
특 354호

post
게임박사들도 즐겨찾는 게임전문 양판점

전기종 게임기 및 PC게임 다량보유 판매

삼성게임기 체임점모집중

최상의 제품을 가장 싸고 빠르게!!

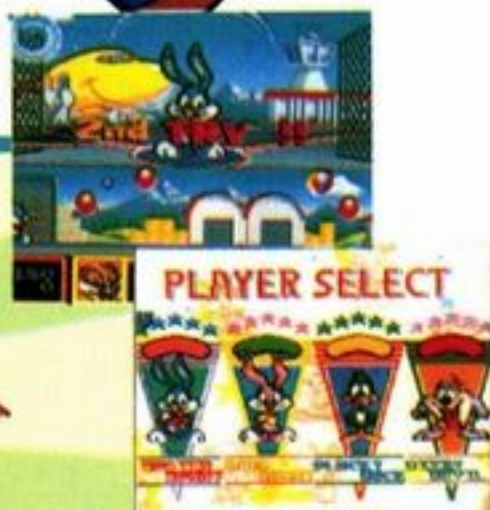
SPARKSTER
로켓 나이트 어드벤처 2

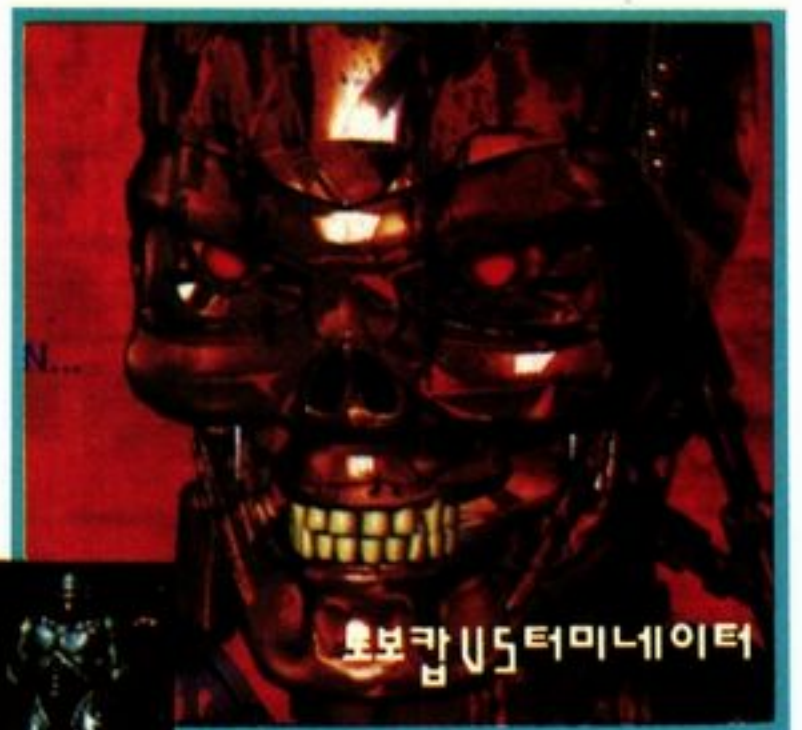
SPARKSTER
ROCKETKNIGHT ADVENTURES 2

■ 용량 : 8M
■ 제작사 : 코나미
■ 장르 : 액션
■ 인기시리즈 2탄

전광석화 같은 스피드.
악을 무찔러야만 하는 감동의 스토리.
그리고 코나미사만 가능한 탄탄한 구성.

타이니 툰 어드벤처

PLAYER SELECT

■ 용량 : 8M
■ 제작사 : 코나미
■ 장르 : 액션
■ 멀티탭 지원

타이니 툰 시리즈는 언제나
발매와 동시에 매진입니다.

로보캅 VS 터미네이터

영화의 흥분이
게임으로 되살아난다.

■ 용량 : 16M
■ 제작사 : 버진 게임
■ 장르 : 액션
■ 절찬리 발매중

안양2점 (0343)66-8530
성결 신학 대학 / 구포 / 평촌 / 소프트 랜드 / 안양경찰서 / 아세아 유통 / 안양시청

반포점 533-1733
반포대교 / 반포쇼핑 타운 3층 / 반포토탈 / 경부선 / 호남선 고속버스 터미널

울산점 46-3429
알라딘랜드 / 시내 / 구시외버스터미널 → / ←울산대 방면 / 태화다리

안산2호 (0345)410-6666
선경APT / 다농마트 / 광장 예술인 APT / ← 반월공단 / 고잔역 / 중앙역

광주점 (062)
(구)공용 터미널 / 반도상가 / 한국자보 / 광주콤 / 금남로5가
228-5652, 226-7948

면목점 209-6424
면목 중학교 / POST GAME / 용마산 약수터 / 금호 APT / 용마산길→ / 면목 사거리

순천점 (0661)51-5584
아트 프라자 / 호남 약국 / 주택은행 / 남온 다리 / 뉴콤 / 중앙 시장

화정점 (062)371-6946
광주은행 / 화정 사거리 / ←광천 / 토탈게임 / 종합 터미널 / 송정리 / 한남 투자 신탁

세운점 274-7794
종묘주차장 / ←종로3가 / 현대상가 / 세운상가 4층 라열 430 / 파워게임 / ←청계3가

제주점 (064)33-4436
서귀포 경찰서 / 1호광장 / 제주은행 / 중소기업 은행 / 서귀포농협 / 토탈게임 1F

평촌점 (0343)83-6696
←안양 / →인덕원 / 경수산업도로 / 목련APT / 토탈게임 / 평촌교

대치점 555-5415
←가락시장 / 도곡전철역 / 은마 APT / →양재 / 청실상가1층 토탈게임 / 그랜드백화점

명일동 488-8604
성덕여상 / 주택 은행 / 토탈게임 / 암사동 / 한일 은행 / 서울승합 종점 (568좌 33) / 구천연길

상계점 939-3195
주공9단지 종합상가 101호 / 토탈게임 / 노원역 / 한양스토아 / 한미 은행

노원점 930-2881
동부고속화도로 / 주공2단지 / 의정부 / 노원 중학 / 종합상가 101 토탈게임 / 4거리 / 주공1단지

부평점 (032)546-8446
토탈게임 / 작전 국교 / 경인 고속도로 / 작전동 사거리 / 부평TOL-G

마산점 (0551)49-0016
세림상가1층 / 토탈게임 / 마산시청 / ←시내 / 마산 경찰서

신림점 888-3960
시내방면 ↑ / 신림토탈 / 신림 4거리 / ←구로동 / 봉천동→ / 서울대

☆보상판매☆
전기종 중고 게임기를 반납하는 분들에게
삼성 16BIT 게임기(수퍼알라딘보이 Ⅱ)
₩129,900 → ₩89,900

■ POST본점
용산역 ↑
원효대교 원효로
관광버스 터미날
선인상가 21동 1층 1호
나진상가
704-1573/715-3383

DUAL TURBO
WIRELESS REMOTE SYSTEM
Acclaim

슈퍼컴보이 무선패드

TOM & JERRY ™

마산2점 (0551) 97-9881
복음병원 동마산 마산 컴퓨터테크 ←시내 인터체인지 마산고려병원 팔용교육단지

화곡점 (02) 653-7520
↑ 화곡시거리 → 신곡국교 국민약국 신정여상 독일 베이커리 도서 프라자 ↓ 목동시거리

염주점 (062) 376-5676~7
지리산 I.O컴퓨터 염주해물탕 신세대 아카데미 광주 은행 쌍촌동→ ←염주체육관

하남점 (062) 973-3909
10월초 Open예정

부천점 (032) 612-9676
그레이스쇼핑센타 2층 J.M.T.C 부천역 ←인천 서울→

● 체인점 모집
704-1573
715-3393

안양점 (0343) 45-6634
안양역 토탈게임 지하계단크레파스 지하도 신광사 본 백화점

대구봉덕점 (053) 471-9885
봉덕 국민학교 대구 가든호텔 남구청 봉덕 3동 PC랜드

광주가든점 (062) 226-9074
금남로 금남파출소 충장로3가 가든백화점 내 5층

양산점 387-0830
제일상호 신용금고 동남 은행 뉴텍컴퓨터 →부산

광주터미널점
송원여고 기아 써비스 광천터미날(내)
TEL : (062) 366-8060

통신판매를 원하시면 전화 704-1573 또는 715-3393을 이용, 구하실 물건과 주소를 알려주시고 금액을 가까운 은행에 입금해 주시면 확인 즉시 우송해 드립니다.

예금주 : 전승수, 구좌번호
국민은행 : 015-01-0622-611
외환은행 : 209-19-04609-1
농 협 : 011-01-392188
신탁은행 : 36301-2151801

장풍3

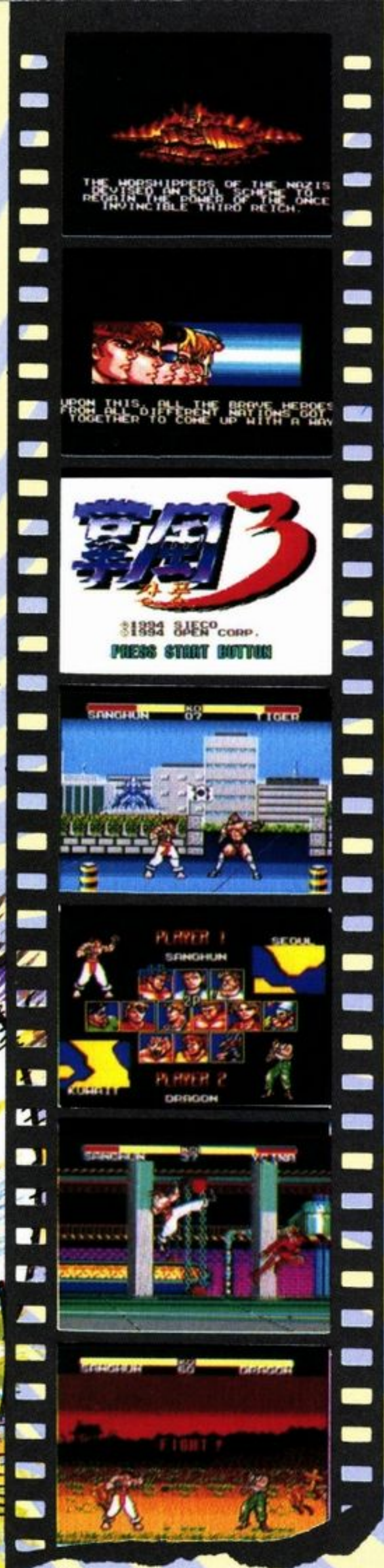
절찬 판매중!!

THE WORSHIPPERS OF THE NAZIS DEVISED AN EVIL SCHEME TO REGAIN THE POWER OF THE ONCE INVINCIBLE THIRD REICH.

UPON THIS, ALL THE BRAVE HEROES FROM ALL DIFFERENT NATIONS GOT TOGETHER TO COME UP WITH A WAY

©1994 SIECO
©1994 OPEN CORP.
PRESS START BUTTON

놀라운 파워업/뛰어난 그래픽/화려한 액션의 쾌거

■기종 : 알라딘보이
■제작사 : (주)씨에코
■용량 : 8M
■장르 : 대전 액션

폭염을 뚫고 살아남은
순수국산력 시리즈 3탄
「장풍3」가 있다!

악의 나치스 군대를 무찌르기 위해
장풍 12전사가 다시 뭉쳤다.

불후의 명작〔삼국지〕
알라딘보이용
게임으로
탄생!!!

어지러운 시대로
장악하려는
영웅들의
춘추전국
시대!

三國志 III

게임21세기

21세기의 게임시장을 이끌어나갈 협력점을 모집합니다

게임기·팩도매전문매장
(개업문의·업자 상담환영)

Virtua Fighter 2

버철화이터

차세대 게임기

3DO

네오지오CD

PLAYSTAION

32X

새턴

겨울방학맞이 한정세일 판매(각 5대)

이 달의 신종	사은품
SFC : 슈퍼동키콩컨트리, 용호의권 2 MD : 스토리오브도어, 메가 봄버맨 IBM PC : 스트리트화이터, 프린스메이커(신작) G·B : 타이니툰 모험 3, 드래곤볼 Z, 오공비상전 G·G : 소닉테일즈 2, 아랑전설스페셜 DUO : 코즈믹 환타지 Ⅵ, 아랑전설스페셜 M-CD : 사무라이 스피리츠, 캡틴츠바사 3DO : 슈퍼스트리트 화이터 Ⅱ X	• 50,000원 구매고객 : 동물 손목시계 증정 • 100,000원 이상구매고객 : 보온. 보냉물병 • 200,000원 이상구매고객 : 미니게임기증정 • 기타고객 : 노트증정

GAME BOY

벽산상가 · 동사무소 · 보람APT · 신상계극장 · 상계역

GAME BOY 경인보은매장 지하1층

TEL:-933-4930

게임스페셜

2호선 양천구청역 · 13단지 B상가 · 양천구청 경찰서

13단지상가 게임스페셜

TEL:652-3898

상인게임랜드

↑앞산순환도로 · 현대맨션 · →화원 · 대구상고 · ↓월성

동화상가 1층 게임랜드

칠곡게임랜드

현대APT · 팔달교 · 에덴APT · 칠곡지하도 · 보성APT · 안동↓

구남목욕탕 1층 게임랜드

TEL:(053)311-6982

통신판매 전문점

- 신종 게임 다량 보유
- 각종 게임 음악 TAPE판매
- 각종 게임 만화 TAPE판매
- 중고 교환 판매 전문점
- 회원제 운영

취급품목

3DO. 새턴. 네오지오(CD). 수퍼컴보이 슈퍼알라딘보이. 듀오메가CD. 미니컴보이 핸디겜보이. IBM-PC. PC-GT 패미리. 각종미니게임기

중고매매장터(EVENT)

1. 각종게임기·팩 고가매입
2. 중고 저가판매
3. 위탁 판매 및 게시판매실시

* 주일은 쉽니다-항시 주차가능, 30분무료

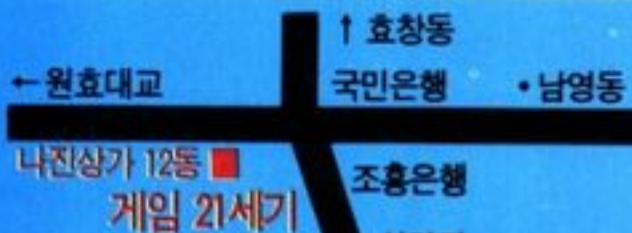
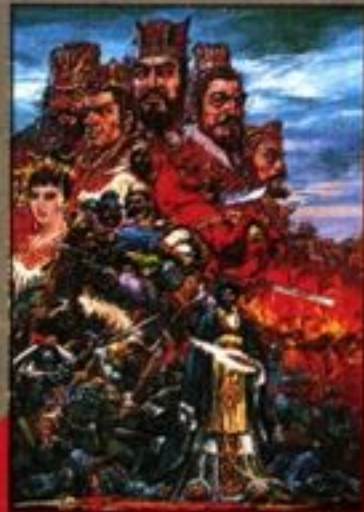
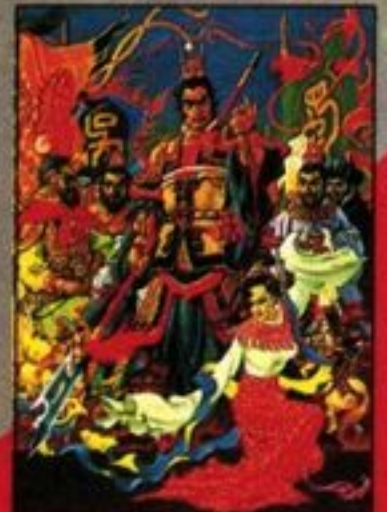
통신판매(예금주 : 장문석)
- 국민은행 : 066-24-0346-429
- 제일은행 : 402-20-137242
- 신탁은행 : 36304-2482205
- 조흥은행 : 952-04-024478
- 농　　협 : 011-01-412358

전카드가맹점

LG 엘지신용카드 LG CREDIT CARD CO.,LTD.　MasterCard　BC 비씨카드 BC CARD　VISA

게임21세기

본점 : 서울시 용산구 한강로3가 2-8 나진상가 12동 4열 119호
TEL : 717-0818~9 FAX : 717-0819

↑효창동 · ←원효대교 · 국민은행 · •남영동 · 나진상가 12동 · 게임 21세기 · 조흥은행

■게임 21세기 제1매장 : 서울시 강서구 등촌동 565-4호
TEL : 653-8477~8

챔프정보국

업체 한겨레, sbs 프로덕션과 CD ROM 타이틀 제작/판매 독점 계약

미국의 CD ROM 타이틀 출판업체인 [타임 워너 인터액티브사]의 국내 독점 공급원 한겨레정보통신(주)은 (주)sbs 프로덕션과 PC용 CD ROM 타이틀 제작 판매를 위한 계약을 체결했다. 지난 1994년 11월 7일 여의도 소재 (주)sbs 프로덕션 본사에서 한겨레정보통신(주)의 이정근 대표이사와 (주)sbs 프로덕션의 표재정 대표이사 간에 체결된 이번 계약에서 양사는 향후 멀티미디어 CD ROM 타이틀 시장에서 제품의 개발, 판매, 마아케팅 등의 분야에 걸쳐 최대한 협력키로 했다.

sbs 프로덕션의 표재순 대표이사(왼쪽)와 한겨레정보통신(주)의 이정근 사장이 계약을 체결한 후 악수를 나누고 있다

이번 계약은 (주)sbs 프로덕션이 현재 제작, 보유하고 있거나 제작 예정인 모든 TV 제작물을 이용하여 PC 환경에서 사용 가능한 CD ROM 타이틀을 한겨레 정보통신(주)가 독점 개발, 판매하는 것을 주로 하고 있다.

한편 한겨레정보통신(주)는 그동안의 경험을 바탕으로 CD ROM 타이틀을 포함한 멀티미디어 소프트웨어를 전문 개발할 자체 프로덕션을 11월 중에 별도로 설립하기로 하고 현재 물적, 인적 구성을 마무리한 상태이다.

■ 문의처: 한겨레정보통신(주)(02-719-0451)

업체 미리내 소프트웨어, 일본 수출길 열려

[그날이 오면] 시리즈와 [아파차차] 등을 제작한 바 있는 국내 게임 개발 업체 미리내가 일본 게임 시장에 진출한다. 미리내는 이를 위해 11월말경에 국내 중소 유통업체인 한모테크를 통해 일본 콤프스사와 수출에 관한 전반적인 계약을 체결했다. 현재 알려진 바로는 첫 번째로 수출할 게임은 파친코 게임과 보드 게임이며, 95년초부터 본격적인 수출이 이루어질 전망이다.

미리내 소프트웨어에서 제작중인 [그날이 오면5]의 오프닝 화면

한편 미리내는 그날이 오면 시리즈 제 5탄과 슈팅 게임 [이즈미르], 아파차차의 속편격인 [으라차차] 등을 제작중에 있으며 출시는 아직 미정이다.

■ 문의처: 미리내소프트웨어(02-338-2313)

행사 8비트 중고 게임기 수퍼 알라딘보이II로 모두 교환

삼성전자가 게임기의 보상 교환판매를 실시하기로 결정했다. 이 보상 교환 판매는 월 일부터 월 일까지 한달간에 걸쳐 실시될 예정이며 기종에 상관없이 8비트 중고 게임기를 가져오면 만원으로 보상받은 후 수퍼알라딘보이II로 교환할 수 있다.

16비트 저가 보급형 게임기 SPC-201N

즉 행사 기간중에는 129,900원인 제품을 원에 구입할 수 있다.

이번 행사는 전국의 삼성전자 대리점과 삼성 게임기 총판, 삼성 게임프라자 등에서 일제히 실시된다. (관련기사 115면)

■ 문의처: 삼성전자(02-259-2013)

업체 코나미, 한국지사 설립

[극상 파로디우스], [사라만다] 등의 게임으로 널리 알려진 일본 게임메이커 코나미사가 한국지사를 설립했다. 지난 10월 28일 한국 업소용 게임기와 가정용 게임 소프트웨어의 판매 및 한국에서의 본격적인 활동을 위한 합병회사를 설립한다고 발표했다.

일본의 대표적인 게임사가 직접 한국에 지사를 설립하는 것은 이번이 최초이며, 이를 통해 매년 높은 성장을 보이고 있는 한국 게임 시장을 공략할 계획을 세우고 있다. 한국 코나미사는 한국의 전자부품회사인 인광과 일호무역이 공동으로 30%를, 코나미사가 70%를 출자한다. 코나미 한국지사는 12월 중에 수속을 끝내고 내년 1월부터 업무를 개시할 예정이다.

매장 전자랜드 신관, [어뮤즈 21] 오픈

지난 11월 25일 개관한 용산 전자랜드 신관 6층에 최첨단 가상체험관 [어뮤즈 21]이 오픈, 가상체험 게임들을 제공하기 시작했다. [어뮤즈 21]은 버철 리얼리티관과 레이저볼관으로 구성되어 있다.

버철 리얼리티관에는 기존의 1000시리즈 게임기를 보완한 게임기들과 국내 최초로 도입하는 2000시리즈의 게임기들이 있으며, 레이저볼관은 10명에서 20명까지 팀을 이뤄 미리 짜여진 시나리오 따라 게임을 펼칠 수 있다.

버철 리얼리티관의 입장료는 무료이며 게임기마다 요금을 지불한다. 그리고 레이저볼관은 2,500원의 입장료를 지불해야 한다.

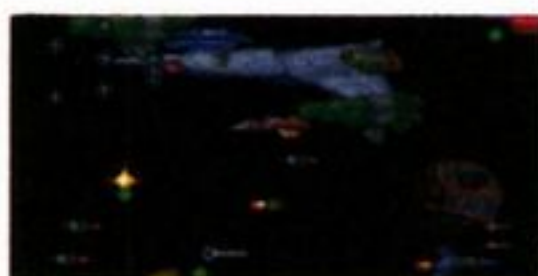
■ 문의처: 어뮤즈 21(02-7074-616)

행사 제 2회 멀티미디어 소프트웨어 공모전 참가자 확대

금성사, 엘지미디어, 금성소프트웨어가 지난 11월 19일 용산 소재 한국통신 소프트웨어 프라자에서 제 2회 멀티미디어 소프트웨어 공모전 설명회를 개최했다. 작년에 이어 두번째로 열린 이번 설명회에는 대학생을 비롯한 약 400여명의 유저들과 관계자들이 참가하여 최근 고조되고 있는 멀티미디어에 대한 관심을 반영했다. 이번 공모전은 전년과는 달리 금성사 제품 외의 타사 제품도 출품이 가능해져서 보다 다양한 방법으로 멀티미디어 타이틀을 제작할 수 있게 되었다. 참가대상도 고졸 이상의 개인, 단체 및 동호회, 대학 대학원생으로 확대되었다. 주최측은 이번 수상작품 중 우수작을 선별, 상품화를 추진할 예정이며 수상자에게는 입사시 특전을 부여한다고 밝혔다.

■ 문의처: (주)금성사 (02-3440-5424)

모집 시그마텍 스튜디오 그래픽 디자이너 모집

슈팅 게임 〔이아스〕를 출시한 바 있는 국내 게임 제작 업체 시그마텍 스튜디오에서 그래픽 디자이너를 모집 중이다. 응모 요령은 320×200 모드로 그린 그림 몇장과 포트폴리오, 이력서, 자기소개서 등을 동봉해서 보내면 된다. 합격자는 심사 후 개별통지할 예정이다. 응모처는 서울시 관악구 봉천 11동 195-31 시그마텍 스튜디오 작업실이다.

시그마텍 스튜디오의 첫작품인 슈팅게임〔이아스〕

■ 문의처: 시그마텍 스튜디오 (02-872-3820)

이전 게임업계 이전 소식

지난 11월에 사무실을 이전한 게임 업체는 동서게임채널, (유)지관, 만트라 등 3곳이며 새로운 주소는 아래와 같다.

업체	주소
동서게임채널	서울시 강서구 등촌동 660-11번지 TEL/ 02-606-8020 FAX/ 02-605-2919
(유)지관	서울시 관악구 봉천 본동 957-6번지 2층 TEL/ 02-871-0812 FAX/ 02-871-0814
만트라	성남시 분당구 야탑동 203번지 분당 산업타운 마동 203호 TEL/ 0342-702-8452 FAX/ 0342-702-8453

매장 신형 아케이드 게임 로케테스트 실시중

진 싸울아비 투혼 버철화이터2

11월부터 아케이드 게임의 로케테스트가 실시되고 있다. 로케테스트란 완성된 게임을 일부 매장에 설치하고 유저들의 반응을 평가하는 것을 말한다.

현재 일본 SNK사의 〔진 싸울아비 투혼〕과 세가사의 〔버철화이터2〕 등을 비롯한 인기 아케이드 게임들이 유저들의 반응도를 측정하기 위해 서울의 몇몇 아케이드 매장에 실험적으로 설치했다. 이들 게임들은 12월 중에 본격적으로 등장할 예정이다.

윙워 리지레이서2 버철레이싱 버철캅

발표 게임 시나리오 공모 당선작 발표

국내 네오지오 게임메이커인 빅에이가 주최한 게임 시나리오 공모전의 당선작이 발표됐다. 시상식은 12월 10일(토) 오후 2시 빅에이 본사에서 치뤄질 예정이다. 당첨자는 빅에이로 전화로 연락한 후 별도의 지시를 받아야 한다.

당첨자 명단은 다음과 같다.

■ 문의처: 빅에이(02-253-0362, 02-238-7941)

수상 내역	당첨자	주소	부상
우수상	도영진	부산시 남구 용호 1동 196-1 2/3	네오지오 게임기
장려상	임규영	경기도 수원시 팔달구 매탄 2동 현대APT 105동 701호	장학금 10만원
장려상	박지만	부산시 남구 문현 3동 대진APT A동 101호	장학금 10만원

서적 중학생이 게임 제작 책자 발간

기성 컴퓨터 매니어들을 제치고 대전 대덕중학교 2학년에 재학중인 '15살난 소년 김재석 군이 〔게임만들기〕라는 책을 집필하여 화제가 되고 있다.

김군은 어린 나이에도 불구하고, 풍부한 게임 제작 경험과 92년 제 9회 전국 개인용 컴퓨터 경진대회에서 공모부문 대상에 입상하는 등 화려한 경력의 소유자이다.

"누구나 할 수 있는"이란 부제가 붙은 이 책은 대부분 어렵게 생각하고 있는 게임 제작 기법에 대한 기초 지식과 실전 연습 등이 비교적 쉽고 자세하게 서술되어 있다. 〔베이직으로 게임 만들기〕 〔국산 스트리트 화이터 개조법〕 〔재미있는 게임 편집〕 등 총 3장으로 구성되어 있다.

■ 문의처: 연암출판사(02-523-6935)

업체 마츠시타, 3DO 리얼 판매목표액 하향 조정

-270억엔으로 하향 수정 본체 100만대 달성 어려워-

일본 마츠시타 전기는 금년 3월에 발매된 32비트 가정용 게임기 3DO 리얼의 하드웨어와 소프트웨어를 합하여 올해 매출목표를 390억엔에서 270억엔으로 하향 수정한다고 발표했다. 발매 초기에는 품절된 점포가 나올 정도로 호황을 누렸으나 여름에 접어들면서부터 판매가 떨어지기 시작했다. 판매대수도 당초 목표인 연간 100만대 달성도 80만대 선에서 머무를 전망이다.

3DO 리얼의 판매 실적은 9월말 현재 일본 내 20만대, 해외 10만대 등 합계 30만대. 금년 말까지는 일본내 50만대, 해외 30만대로 합계 80만대를 판매할 방침이다.

마츠시타 전기는 일본 내에서 종래 기종보다 표준 가격이 1만엔 정도 저렴한 44,800엔(한화로 약 367,000원)의 저가의 3DO 리얼을 투입하는 등, 주변기기와 신작 소프트웨어를 확충하여 판매를 촉진할 방침이다. 그러나 연말에 걸쳐 소니 엔터프라이즈 등이 32비트급 가정용 게임기를 발매하기 때문에 매상고는 당초 예상에서 30% 줄어들 것으로 예상된다.

업체 마츠시타, 64비트 기종 95년 12월 발매

일본 마츠시타 전기가 내년 12월경에 일반 개인용 컴퓨터의 연산처리능력 64비트급 CPU를 탑재한 고성능 가정용 게임기를 발매한다고 발표했다.

현재 가정용 게임기의 주류는 마츠시타가 3월에 발매한 〔3DO 리얼〕 등의 32비트기로 옮겨가고 있는 추세이다. 최대 기업인 닌텐도는 내년 가을에 64비트기의 발매를 계획, 마츠시타가 뒤를 이을 경우 성능 경쟁이 한층 치열해질 것으로 보인다. 64비트기는 32비트기에 비해 화질을 대폭으로 향상시킬 수 있다.

마츠시타는 이미 직접 출자하고 있는 멀티미디어 관련기기의 규격개발회사 〔3DO(미국 캘리포니아주)〕와 공동 개발에 착수했다. 또, 32비트기에 접속하면 64비트로써 사용할 수 있는 어댑터의 개발도 검토하고 있다. 그러나 64비트기는 가격이 높아질 수 밖에 없다. 소프트웨어도 금년 말에 겨우 100종류가 되는 32비트기의 소프트웨어를 함께 사용할 수 있다지만, 64비트기의 능력을 살릴 수 있는 전용 소프트웨어를 충분히 만들어낼 수 있느냐가 가장 커다란 과제가 될 듯하다.

업체 세가, 게임 소프트웨어에 윤리심사 도입

-새턴 발매에 맞춰 폭력과 성표현 자율 규제-

세가 엔터프라이즈는 32비트 게임기 새턴 발매에 맞춰 게임 소프트웨어의 레이팅 시스템(윤리 심사)을 도입한다. 게임 소프트웨어의 레이팅 시스템 도입은 3DO 포맷에 이은 것으로, 가정용 게임기 업계에서는 종래 기종에 비해 훨씬 사실적인 영상을 표현할 수 있는 차세대기의 투입에 즈음하여 폭력과 성적 표현에 대해 규제가 필요하다는 공통된 인식을 하고 있다.

이를 바탕으로 레이팅 시스템의 통일화를 추진해 왔으나 각사의 신제품 발매까지 완전히 통일된 의견을 낼 수 없기 때문에 당장은 포맷별로 대응하는 것으로 일단 정했다. 세가에서는 11월 하순 이후 발매되는 모든 게임 소프트웨어(새턴/ 메가드라이브/ 메가CD/ 게임기어용)에 추천 연령(전연령, 18세 이상, 18세 이상 X 지정 등 3종류)을 표시하며, 서드파티의 소프트웨어도 12월부터 순차적으로 도입한다.

게임 소프트웨어의 레이팅 시스템은 이미 구미에서는 시행되고 있는 제도이다. 미국에서는 주요 게임기기 메이커, 소프트 하우스(세가, 닌텐도, 아타리, 소니 등) 등을 포함하는 업계 단체인 IDSA(1994년 4월 설립)가 만든 레이팅 시스템 ESRB(엔터테인먼트 소프트웨어 레이팅 보드)가 카트리지, CD ROM(PC용 포함), 플로피 디스크 등 모든 플랫폼용의 심사를 행하고 있다.

심사 내역은 3세 이상부터 18세 이상으로 5종류. 유럽에서도 같은 산업계 단체 ELSPA에 의한 시스템(심사 내역은 4종류)이 영국, 독일에서 운용 개시되고 있으며 서서히 유럽 전역으로 확대되고 있는 추세이다.

하드웨어 플레이 스테이션 12/3일 전격 발매

소니 컴퓨터 엔터테인먼트(SEC)가 32비트 차세대 게임기 플레이 스테이션 CPH-1000(39,800엔: 한화 약 326,000원)을 12월 3일부터 발매를 개시했다.

판매 목표는 발매 후 반년간 100만대이며, 소프트웨어는 발매일부터 연내에 걸쳐 23개 타이틀이 출시된다. SCPH-1000은 플레이어 본체와 콘트롤러, 스테레오 AV 케이블, 전원 케이블이 포함되어 있으며 대응 소프트웨어는 종래의 음악 CD, CD ROM과의 구별이 용이

격대는 5,800엔(한화로 약 47,500원)이다.

하도록 검은 디스크로 제공된다. 음악용 CD도 재생 가능하다.

소프트웨어의 라이센스 계약을 마친 업체는 이미 240개사를 넘고 있으며, 내년에도 속속 신작이 발매될 예정이다. 소프트웨어의 평균 가격대는 5,800엔(한화로 약 47,500원)이다.

유통은 CD ROM으로만 가능한 저가격과 생산성을 최대한 살리기 위해 현재 활용 가능한 거점에, 완구 루트를 중심으로 한 해피네트, 그리고 소니 그룹의 협력을 얻는다. 또 발매 전에 30만개의 소프트웨어 소개 비디오를 배포하여 영상체험이 가능하도록 하는 등, 올 연말 소니 그룹내 최대 규모의 광고 캠페인을 전개한다.

10월 27일 발표회에서 공개된 검은 디스켓

남코에서 발매되는 아날로그 콘트롤러 〔네지콘(4,980엔: 한화로 약 40,800원)〕. 핸들과 액셀 조작 등 디지틀 콘트롤러로는 할 수 없었던 조작이 가능하다

하드웨어 PC-FX, 12/9일 발매 결정

지난 10월 31일, NEC 홈 일렉트로닉스는 32비트 RISC(축소명령세트 컴퓨터) 프로세서를 탑재한 차세대 게임기 PC-FX를 12월 9일 발매한다고 발표했다. 소매 가격은 49,800엔(한화로 약 408,000원)으로 산요전기가 발매하고 있는 미국 3DO사 규격의 게임기 트라이(54,800엔:한화로 약 449,000원) 다음으로 비싼 가격이다.

동시에 발매 소프트웨어는 격투 게임 〔배틀 히트: 8,800엔(한화 약 72,000원), 허드슨 제작〕 등이 있으며 내년 여름까지는 총 20타이틀 이상으로 확충할 예정이다.

소프트웨어 코나미, 플레이 스테이션용 소프트웨어 발표

극상 파로디우스다! 디럭스 팩

〔파로디우스다!〕와 〔극상 파로디우스〕가 복합된 폭소 슈팅 게임

트윈비 대전 퍼즐 구슬

플레이 스테이션 최초의 퍼즐 게임. 캐릭터별 공격을 완벽하게 이식했다

실황 파워풀 프로야구 '95

슈퍼컴보이용 실황 파워풀 프로야구 '94를 최신 데이터를 이용, 완벽 이식했다

*이상 3타이틀은 12월 중순 이후에 발표될 예정이다

하드웨어 게임보이, 7가지 색으로 즐긴다

지난 11월 21일부터 7가지 칼라의 게임보이가 발매됐다. 이름하여 게임보이 브라더스. 회색, 빨간색, 노란색, 푸른색, 흰색, 검은색, 투명색 중에서 선택할 수 있다. 가격은 8,000엔(한화로 약 65,000원)이다.

신상품 카시오, 광통신 응용한 신상품 출시

카시오사에서 3가지 재미있는 상품이 출시됐다. 〔PK 배틀 리그 JD-380(13,800엔: 한화로 약 113,000원)〕은 남성을 위한 전자수첩으로 통신 기능을 사용한 축구 패널티킥 게임이다.

슈퍼 광통신 시계 〔사이버크로스 JG-100은 텔레비전과 비디오 등의 리모콘 기능과 대전 게임을 벌일 수 있는 광대전 롤플레잉 등을 장비했다.

〔광자화상 테이프 워드프로세서 KL-450(18,000엔: 한화로 약 147,000원)〕은 귀여운 일러스트와 자화상 등을 테이프로 인쇄할 수 있다. 이 세가지는 모두 광통신 기능이 있고 상호간에 데이터를 공유할 수 있다.

명인의 게임평가

이것은 게임의 완성도를 한눈에 알아볼 수 있는 그래프로, 6가지 시각에서 게임을 평가한 것입니다. 그래프의 모양이 커다란 6각형 모양에 가까워지면 완성도가 높은 게임입니다

새로운 레이더 차트!!

액션/슈팅

채뻰질

드디어 '자칭' 액션과 슈팅의 고수라고 부르는 채뻰질이 컴백했다. 그동안 새턴을 사기 위해 열심히 일을 해서 돈을 모았다고 한다. 무슨 일이냐구? 동해안 가서 열심히 새우잡고 왔다나, 어쨌다나? 하여튼 앞으로 기대를 해보래나?

원더홍

요즘은 원더홍이 머리에 띠를 두르고 다니지 않는다. 이유인즉 자신의 머리띠 때문에 살벌해서 남자들이 접근을 못한다고 한다. 그래서 요즘은 머리띠 대신에 예쁜(?)머리핀을 하고 다니는데… 자신은 예쁘다고 하지만 다른 사람의 눈에는 그 핀이 슈퍼맨의 모양을 하고 있다는군!

버철화이터

제작사	세가
발매일	94. 11. 22.
가 격	8,800엔
기 종	새턴

채뻰질: 10

아! 내가 제일 좋아하던 아케이드용 최고의 게임이 드디어 가정용 새턴으로 나오는 구나. 흑흑!흑! 눈물이 다나온다. 너무너무 멋지다. 아케이드용과 비교해도 전혀 떨어지지 않는군. 더 이상 말이 필요없다. 끝내준다.

원더홍: 10

가정용으로는 최고의 게임이라고 떠들어 대더니 그 말이 사실이였다. 너무나 부드럽게 움직이는 캐릭터들, 멋진 배경화면, 사운드까지 너무너무 좋다. 하지만 전용 모니터가 아니라서 캐릭터의 모습이 약간 이상하게 보이는 군. 왜 캐릭터 얼굴이 이문세 씨 처럼 길까?!

슈퍼 동키콩 컨트리

제작사	닌텐도
발매일	94. 11. 26.
가 격	65달러
기 종	SFC

채뻰질: 10

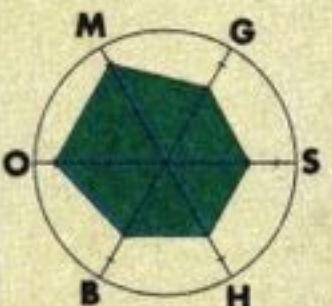
슈퍼컴보이로 이런 게임도 나올 수 있구나? 마치 영화를 보는 듯한 느낌이 온몸에 팍 와닿는다. 제일 눈에 띄는 스테이지는 푸르고 울창한 밀림과 눈덮힌 산으로 너무너무 환상적이다. 마치 내 자신이 그곳에 서 있는 느낌을 받을 정도. 슈퍼컴보이뿐만 아니라 게임계에 큰 태풍을 몰고 올 것을 확신!!!

원더홍: 10

살아 움직이는 듯한 멋진 스테이지가 한 눈에 들어오지만 깨끗한 그래픽이 한결 더 돋보이는 액션 게임이다. 무조건 치고 받는 액션 게임보다 뛰어난 면도 가지고 있지만 그렇지 못한 부분도 있다. 다른 게임은 스토리가 진지하고 멋있는데 이 게임은 스토리가 너무 단순하다. 바나나를 찾는 스토리인데 제일 중요한 캐릭터가 맘에 들지 않는다. 왜 저렇게 못생긴 거야? 그것도 실물처럼 생겨가지고…

공룡 곤

제작사	반다이
발매일	94. 11. 11.
가 격	8,800엔
기 종	SFC

채뻰질: 6

우리나라 [영 챔프]에 연재되고 있는 인기 만화. 일본 만화이지만 특이하게 문자를 사용하지 않아 모든 독자에게 사랑을 받고 있는 작품이 드디어 게임으로 등장. 무식하게 힘만 센 곤을 길들여 보자. 하지만 게임의 단점 하나가 눈에 들어온다. 그래픽이 슈퍼컴보이용의 다른 게임보다 떨어지는 것같다.

원더홍: 7

아 , 요즘 나오는 캐릭터는 왜 이렇게 무식하게 생겼어? 정말 싫어! 싫어! 게임은 아주 재미있지만 왜 이렇게 그래픽이 떨어질까? 하지만 스토리면에서 그래픽을 커버해 주니까 만화처럼 게임을 즐길 수 있는 면이 참 좋다. 게임의 난이도가 어려우니 꽤나 열 받겠구나.

메가봄버맨

제작사	허드슨
발매일	94. 12. 14.
가 격	52,900원
기 종	MD

채뻰질: 9

드디어 봄버맨이 수퍼 알라딘보이로 등장하는구나. 게임에 등장하는 캐릭터와 아이템은 PC엔진의 [봄버맨94]와 똑같지만 스피드가 빠르고 색다른 스테이지가 많아서 봄버맨의 재미를 한층 더 높혀준다. 하지만 게임의 난이도가 낮다.

원더홍: 8

역시 봄버맨은 인기가 높다. 전기종으로 발매되다니. 그래픽이 깔끔하고 캐릭터들이 상당히 귀엽다. 그리고 배틀모드에서는 각각 개성이 뚜렷한 9명의 봄버맨이 등장하므로 게임을 한층 더 즐겁고 이색적으로 즐길 수 있다.

롤플레잉/어드벤처

이킹

얼마전 채빤질, 원더홍, 우춘리 등과 함께 저녁내기 볼링을 치러 갔는데 차마 웃지못할 해프닝이 벌어졌다. 모두들 잘치고, 드디어 자신의 차례가 돌아와서 폼을 멋지게 잡고 달려가면서 볼을 던졌는데 볼이 눈 앞에서 사라졌다. 그러나 볼은 뒤에 있던 기계에 명중하는 바람에 그것을 변상하는 것은 물론 볼링장 출입구에는 이런 광고문이 붙었더라고 한다. '이킹 절대 출입금지' HA! HA! HA!

송백정

식욕이 왕성한 송백정이 간만에 뷔페를 갔다. 아주 많은 음식을 그 커다란 위장속에 저장하고 사무실에 들어와 이킹의 자리에 앉아 쉬고 있었다. 그런데 왜 이렇게 방귀가 나오는 것일까? 참다못한 송백정은 소리없이 방귀를 뀌었다. 그런데 그 냄새가 너무 심해 이킹이 며칠동안 자리에 앉질 못했다고 한다. 그뒤 이킹은 이런 방식을 사용했단다. '나는 방구먹는 하마가 아님'

몬스터 메이커 키즈

제작사	소프엘
발매일	94. 11. 18.
가 격	9,200엔
기 종	SFC

이번엔 제목이 이상하다. 이제까지는 몬스터 메이커 시리즈로 나왔는데… 시리즈로 치자면 이 게임은 4편이다. 등장 캐릭터들이 상당히 귀엽고 맵상의 캐릭터가 굉장히 커서 게임의 재미를 한층 더 높혀준다. 그리고 특이한 것은 게임 모드가 3개나 된다는 것이다. 우와, 팩 하나로 3가지 팩의 기능을 하겠군!

7

흠! 몬스터 메이커 시리즈라? 역시 굉장히 그래픽에 신경을 쓴 것같군. 그래픽, 사운드 모드도 좋은데 전투화면이 약간 이상한 것같다. 왜 캐릭터가 카드로 등장하는 것일까? 전투에서 박력이 약간 떨어지는 것같다. 하지만 지금까지의 몬스터 메이커 보다는 훨씬 나은 게 사실이다.

7

마사카리 전설

제작사	톰킨 하우스
발매일	94. 11. 28.
가 격	4,600엔
기 종	GB

귀신잡는 귀여운 꼬마가 주인공인 게임. 게임 자체가 너무 일본적인 면을 띄고 있지만 한가지 재미있는 사실은 주인공의 얼굴 표정이 시시 때때로 바뀐다는 것이다. 기쁠 때, 슬플 때, 화날 때 등 모두 6가지의 표정을 가지고 있다. 게임보이에서 이렇게 자세하게 얼굴을 묘사했는지 신기할 뿐이다.

8

하, 하, 하! 드디어 게임에도 날 닮은 캐릭터가 등장하는군. 하지만 왜 무기는 도끼지? 음, 내가 지겠는 걸! 각종 요괴가 등장하는데 개성이 너무나도 뚜렷하다. 오래간만에 게임보이로 괜찮은 게임이 발매되서 너무너무 기쁘다.

8

K-1 탱크

제작사	타프 시스템
발매일	94. 11. 하순
가 격	25,000원
기 종	IBM PC

드디어 국산 탱크 시뮬레이션이 나왔다! 외국 게임에 비해 조작이 간단하고 그래픽도 훌륭하다. 단 하나, 아쉬운 점이 있다면… 실제 탱크와 무기들의 성능을 그대로 표현했다면 더 실감났을텐데… 그래두 뭐, 우리나라 탱크를 조종할 수 있어서 기분은 좋다!

6

최근 쏟아져 나오는 탱크 시뮬레이션 중 유일한 국산 게임이다. 걸프전을 배경으로 하고 있으며 북한에서 현재 사용하고 있는 T-72 탱크와 공격 헬기를 상대로 한판 승부를 벌인다. 시뮬레이션 게임임에도 불구하고 간단한 조작법이 돋보인다. 일단 조종석에 앉아 보시라니깐요!

8

시뮬레이션/스포츠/보드/퍼즐

고바위

새로 영인대열에 끼어든 베일에 쌓인 사나이! 어느날 갑자기 챔프에 나타나 느닷없이 자신이 게임을 가장 잘 한다고 큰소리로 떠들어 자칭 게임의 왕자라는 채빤질에게 엄청나게 구타당했다. 아 불쌍한 바위! 첫회 출현부터 맞고 나오다니, 앞으로 걱정된다. 그런데 왜 하필 바위냐구? 머리가 크니까!! HA! HA! HA! (자기 말로는 가수 이모씨가 자신의 절친한 친구라고 한다. 왜? 같은 동족이니까!)

우춘리

우째 이런 일이…아채 장수에게 받은 리어카를 도둑이 훔쳐갔단다. 춘리는 그 리어카를 다시 사기 위해 새로운 직업을 찾았다. 그 직업은 바로 볼링공 광고모델! 춘리는 최선을 다해 그 일에 몰두해서 광고를 찍었지만 과연 그 볼링공이 잘 팔릴지 의문이다.

실황축구 퍼팩트 일레븐

제작사	코나미
발매일	94. 11. 11.
가 격	9,980엔
기 종	SFC

실황 시리즈의 두번째 작품으로 야구에 이어 이번엔 축구가 탄생했다. 자신이 직접 축구를 하는 느낌을 주는 실황중계! 끝내주는 그래픽! 선수들의 멋진 슈팅! 이제 더 이상의 축구 게임은 존재할 수도, 존재해서도 않된다.

9

와우! 내가 가장 좋아하는 스포츠다. 발매전부터 큰 관심을 모았던 작품인 만큼 그 재미도 아주 뛰어나다. 어떻게 말을 할 수가 없다. 선수들의 움직임 하나하나가 당신의 가슴을 울렁이게 만들 것이다. 슛! 골인!

8

손오공 오공비상전

제작사	반다이
발매일	94. 11. 25
가 격	4,800엔
기 종	게임보이

피콜로, 베지타, 그리고 라디츠와 타오파이파이가 오공과의 재대결을 위해 부활했다! 피나는 수행을 거듭한 후 필살기를 익히면 오공은 점점 강해져만 갈 것이다. 음… 오공의 이제 게임보이에도 신화를 창조하려나 보다…

8

사이야인들의 가공할 만한 전투가 예상된다. 감히 오공의 전설을 넘보는 자가 있을 때마다 오공은 가소로운듯 물리쳐 버리는데… 과연 이번에도 오공은 그들을 응징할 수 있을 것인지… 손씨 집안의 게임보이 입성도 그리 멀지 않은 모양이다.

7

1994년 히트 게임차트 총정리

게임을 즐기는 모든 사람들의 영원한 친구로 남고싶습니다. 독자의 모든 의견을 정확하게 반영하는 순위를 만들겠습니다. 앞으로도 많은 독자의 소리를 들으며 게이머에게 보다 신속하고 공정한 정보를 드리겠습니다. 1994년을 마감하며 게임 장르별 인기 순위를 조사했습니다. 과연 각 기종별 최고의 인기는 어떤 게임이 차지했는지 한눈에 알 수 있을 것입니다.

'94 롤플레잉 게임 TOP 10

*좋은 일도 많고 슬픈 일도 많았던 1994년 게임업계를 정리해 봅시다! 올 한해를 주름잡았던 인기 장르인 롤플레잉과 액션 게임들을 한 눈에 알아 볼 수 있게 지금까지 챔프에 날아온 독자들의 엽서를 모두 집계하여 인기순위를 작성했습니다. 이 순위는 이미 발매된 게임을 토대로 작성된 것입니다.

1 화이널 환타지Ⅵ
- 슈퍼컴보이
- 스퀘어
- 11,400엔
- 24M

2 라이브 어 라이브
- 슈퍼컴보이
- 스퀘어
- 9,900엔
- 16M

3 랑그리사2
- 수퍼 알라딘보이
- 메사이야
- 9,800엔
-

4 마더2 -기그의 역습-
- 슈퍼컴보이
- 닌텐도
- 9,800엔
- 24M

5 환타지스타4
- 수퍼 알라딘보이
- 세가
- 24M
- 9,900엔

6	가이아 환상기	SFC	에닉스	12M	9,800엔
7	로맨싱사가2	SFC	스퀘어	16M	9,800엔
8	샤이닝포스CD	MD-CD	세가	CD	7,800엔
9	3×3아이즈	PC엔진	NEC	CD	7,800엔
10	신창세기 라그나센티	MD	세가/삼성전자	16M	9,800엔

롤플레잉 게임도 춘추전국 시대!

'롤플레잉하면 슈퍼컴보이'라는 공식이 깨어지고 있음을 알 수 있다. 그러나 아직은 그 저력을 무시할 수 없다. 최대의 기대속에 발표된 「화이널 환타지6」와 새로운 즐거움을 보여준 「라이브 어 라이브」등 슈퍼컴보이의 롤플레잉 게임은 살아있음을 증명해 주고 있다. 각 기종에서의 다양한 롤플레잉 게임의 발전을 기대해 본다.

'94 액션게임 TOP 10

*1994년은 유난히도 더운 한해였다. 몸으로 느끼는 더위는 물론 사회에서도 열나는 일이 많이 발생하여 사람들의 마음을 더욱 뜨겁게 달아오르게 했다. 그래서 인지 액션 게임의 강세가 유난히 두드러진 한해였다고 볼 수 있다. 뜨거웠던 1994년을 시원하게 만들어준 액션 게임들을 살펴보자.

1 버철화이터
- 아케이드
- 대전액션
- 세가

2 슈퍼 스트리트화이터Ⅱ 터보
- 아케이드
- 대전액션
- 캡콤

3 사무라이 스피리츠
- 아케이드
- 대전액션
- SNK

4 슈퍼 스트리트 화이터Ⅱ
- 슈퍼컴보이
- 대전액션
- 캡콤
- 10,900엔

5 모탈 컴배트Ⅱ
- 수퍼 알라딘보이
- 대전액션
- 어클레임
- 11, 800엔

6	태권도	SFC	대전액션	휴먼/현대전자
7	아랑전설 스페셜	아케이드	대전액션	SNK
8	다크 스토커즈	아케이드	대전액션	캡콤
9	킹오브화이터즈'94	아케이드	대전액션	SNK
10	드래곤볼Z 무용열전	MD	대전액션	반다이

새로운 전성기를 맞은 대전액션 게임

1994년 액션 게임계의 가장 큰 사건은 바로 「버철 화이터」라는 폴리곤 입체 대전액션 게임의 탄생이라 할 수 있다. 또한 스화시리즈가 각 기종을 초월하여 이식을 거듭하여 차세대기로 까지 이식될 예정이다. 이렇듯 대전액션 게임이 대흥수를 이룬 활동적인 한해였다.

인기예상

게이머가 뽑은 '95인기예정 TOP10

*이 순위는 챔프의 독자들이 보내온 엽서의 내용중 아직 발매되지 않은 게임을 토대로 작성한 것으로 1995년을 이끌어 나갈 게임들을 예측해 볼 수 있을 것이다. 차세대기의 등장으로 새로운 국면을 맞이하게 될 1995년, 과연 어떤 게임이 인기를 차지할 것인지 미리 점쳐보기로 하자.

1 버철화이터 Ⅱ
- 세가새턴
- 대전액션
- 세가

2 스토리 오브 도어
- 수퍼 알라딘보이
- 액션 RPG
- 세가/삼성
- 가격미정
- 12월 12일 예정

3 드래곤퀘스트 Ⅵ
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 에닉스
- 가격미정
- 발매일 미정

4 프론트 미션
- 슈퍼컴보이
- 시뮬·롤플레잉
- 스퀘어
- 11,400엔
- 95년 2월 24일

5 크로노 트리거
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 가격미정
- 발매일 미정

6	기동전사 건담	플레이스테이션	액션	CD	반다이
7	제4차 슈퍼 로보트 대전	SFC	시뮬레이션	24M	반프레스토
8	택틱스 오거	SFC	시뮬RPG	미정	퀘스트
9	브레스 오브 화이어II	SFC	롤플레잉	미정	캡콤
10	원더 프로젝트J	SFC	액션어드벤처	24M	에닉스

순위 알아맞추기 텔레파시 퀴즈!

나도 슈퍼컴보이 유저가 될 수 있다!

애독자 엽서의 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 기재한 순위와 본지의 매장인기순위, 구매희망순위 인기 차트에 정답을 맞추시는 분중 한명을 선발하여 슈퍼 컴보이 1대와 [illegible] 선발하여 신종 게임팩 1개씩을 드립니다.(마감:매달 18일까지이며 전화번호 미명기시는 자동탈락되오니 유의하시기 바랍니다.)

◐ 1월호 정답자 발표는 별책부록 챔프 게시판을 참조하시기 바랍니다.

앙케이트

용산에서 물었습니다! 국내

*1995년 1월 신년호를 기념하여 특별히 마련한 순위입니다. 게임에 조금이라도 관심있는 사람은 한번쯤은 용산에 가본 적이 있으리라고 봅니다. 특히 겨울방학을 맞이하여 겨울채비에 분주하기 때문에 더욱 그 수선함이 돋보입니다. 챔프는 그 분주한 게임 메카 용산을 찾았습니다. 과연 용산을 찾은 게이머의 인기순위는 어떤지 함께 보도록 합시다.

슈퍼컴보이/패밀리/미니컴보이

1 화이널 환타지 Ⅵ
- 스퀘어
- 24M
- 11,400엔

2 드래곤퀘스트 Ⅵ
- 에닉스
- 용량미정
- 가격미정

3 슈퍼동키콩컨트리
- 닌텐도/고봉산업
- 32M
- 87,000원

수퍼 알라딘보이/CD알라딘보이/핸디 알라딘보이

1 스토리 오브 도어
- 세가/삼성전자
- 24M
- 미정

2 소닉3
- 세가/삼성전자
- 18M
- 72,000원

3 소닉과 너클스
- 세가/삼성전자
- 18M
- 71,900원

PC엔진

1 3×3 아이즈
- NEC홈 일렉트로닉스
- CD
- 8,800

2 프린세스 메이커 Ⅰ
- 마이크로 캐빈
- CD
- 미 정

3 코즈믹 환타지 Ⅳ
- 일본 텔리네트
- CD
- 미 정

히트 게임 차트

메리 메리 크리스마스 앤 해피 뉴 이어!

기쁜 일도 많고 슬픈 일도 많았던 1994년도 이제 얼마남지 않았습니다. 올 한해 게임업계는 참으로 많은 변화의 물결이 밀려왔습니다. 일본어 자막 게임 수입 금지, 그로 인한 게임 업계 전반적인 침체, 그 속에서도 16BIT게임기의 성능을 능가하는 32BIT 차세대 게임기들의 탄생, 그리고 게임에 대한 정부의 인식변화로 인한 지원 등 문자 그대로 다사다난했습니다. 앞으로 다가올 1995년 게임 한국의 미래는 겨울철 별미인 찐빵처럼 환하고 풍성할 것입니다. 또한 게임챔프도 한국의 모든 게이머들을 위해 열심히 뛰겠습니다. 챔프 독자 여러분, 자신보다 어려운 사람들을 생각하는 뜻깊은 크리스마스 보내시고 환한 웃음으로 두 팔 활짝 벌려 새해를 맞이하세요!

일본

제 6회 초심회 소프트 전시회에서 물었습니다!

*이 순위는 지난 11월 15일 일본에서 개최된 제 6회 초심회 소프트 전시회에 참가한 게임 관계자들을 대상으로 조사한 순위입니다. 이 전시회에서는 1995년을 이끌 게임 소프트를 미리 살펴볼 수 있는 자리로, 일본 게임 관계자들은 과연 어떤 게임을 선호하는지를 정확하게 파악할 수 있는 믿을 만한 순위가 될 것입니다. 이 순위는 이미 발매된 게임과 아직 발매되지 않은 게임을 토대로 작성하였습니다.

1 슈퍼동키콩컨트리
- 닌텐도/고봉산업
- 32M
- 94/11/26
- 87,000원

2 화이널 환타지VI
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 94/4/2
- 11,400엔

3 드래곤 퀘스트VI
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 에닉스
- 발매일 미정
- 가격 미정

4 마더2 - 기그의 역습 -
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 닌텐도
- 94/ 8/ 27
- 9,800엔

5 크로노 트리거
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 발매일 미정
- 가격 미정

순위	게임	기종	장르	제작사
6	라이브 어 라이브	SFC	롤플레잉	스퀘어
7	데몬즈 블레이존	SFC	액션	캡 콤
8	택틱스 오거	SFC	롤플레잉	스퀘어
9	화이어 엠블렘	SFC	롤플레잉	닌텐도
10	드래곤퀘스트V	SFC	롤플레잉	에닉스

아키하바라에서 물었습니다!

*위의 순위에 이어 이번 순위도 일본 게임의 메카인 아키하바라 현지에서 직접 취재하여 전해드립니다. 지난 11월 19일부터 23일까지 5일간아키하바라를 찾은 게임관계자와 게이머를 대상으로 조사한 순위로 이미 발매된 게임뿐만 아니라 아직 발매되지 않은 게임들, 차세대기 게임들까지 총망라하여 작성했습니다.

1 버철화이터
- 세가새턴
- 대전액션
- 세 가

2 스토리 오브 도어
- 세가/삼성전자
- 24M
- 미정

3 드래곤 퀘스트VI
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 에닉스
- 용량 미정
- 가격 미정
- 발매일 미정

4 라이브 어 라이브
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 16M
- 9,800엔
- 1994년 9월 2일

5 화이널 환타지VI
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 24M
- 11,400엔

순위	게임	기종	장르	제작사
6	카비볼	SFC	액션	닌텐도
7	사무라이 스피리츠	SFC	대전액션	타카라
8	크로노 트리거	SFC	롤플레잉	스퀘어
9	랑그리사 II	MD	롤플레잉	메사이아
10	드래곤볼Z 초무투전3	SFC	대전액션	반다이

국외

미국

컴덱스쇼에서 물었습니다!

*이 순위는 지난 11월 19일 미국 라스베가스에서 막을 내린 '컴덱스'쇼장에 조사한 순위입니다. 최첨단 멀티미디어의 미래를 한눈에 볼 수 있는 이 쇼를 참관한 관람객을 대상으로 하였습니다. 지난 달의 연습(?)을 통해 입이 어느 정도 트인 챔프의 통신원의 땀방울을 직접 느낄 수 있을 것입니다.(많은 응답자들이 IBM PC게임으로 답해주셨습니다만 이 순위에서는 IBM PC게임은 제외하였습니다)지금까지 발매된 게임과 아직 발매되지 않은 게임을 총 망라하여 작성하였습니다.

1 슈퍼동키콩 컨트리
- 슈퍼컴보이
- 닌텐도
- 액션

2 버철레이싱
- 슈퍼 32X
- 세 가
- 레이싱

3 모탈컴배트II
- 수퍼 알라딘보이
- 어클레임 저팬
- 대전액션

4 데몬즈 블레이존
- 슈퍼컴보이
- 캡콤 USA
- 액션

5 화이널 환타지VI
- 슈퍼컴보이
- 스퀘어
- 롤플레잉

6	스타폭스	SFC	슈팅	닌텐도
7	슈퍼 스트리트화이터II	MD	대전액션	캡콤
8	쇼크 웨이브	3DO	슈팅	일렉트로닉 아츠
9	브레스 오브 화이어	SFC	액션	캡콤
10	사무라이 쇼다운	SFC	대전액션	타카라

해외 기종별 인기 순위

*이 순위는 일본, 미국을 비롯한 세계 각국에서 이미 발매된 게임을 토대로 작성된 순위입니다.

패밀리·게임기어

1 드래곤 퀘스트I·II
- 에닉스
- 롤플레잉
- 4M

2 알라딘
- 세 가
- 액션
- 3M

3 열투! 사무라이 쇼다운
- 타카라
- 대전액션
- 4M

슈퍼컴보이

1 슈퍼동키콩 컨트리
- 슈퍼컴보이
- 닌텐도
- 액션

2 슈퍼 스트리트 화이터II
- 캡콤
- 대전 액션
- 40M

3 브레스 오브 화이어
- 캡콤
- 롤플레잉
- 16M

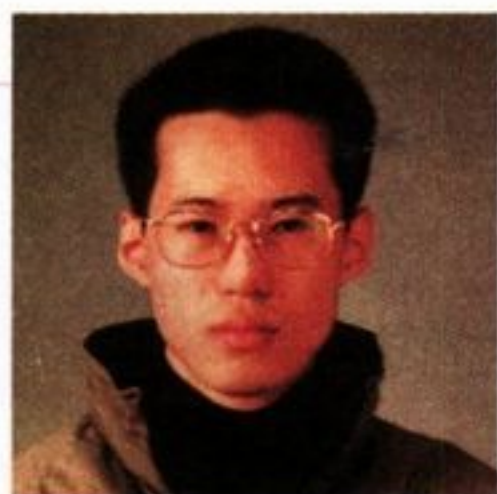
수퍼 알라딘보이

1 스토리 오브 도어
- 세가/삼성전자
- 24M
- 미정

2 베어너클3
- 세가
- 액션
- 16M

3 슈퍼 스트리트화이터II
- 캡콤
- 대전액션
- 32M

독자의 게임평가

이 칼럼은 자신이 플레이해보고 인상깊었던 게임에 대해 평가를 내리는 코너입니다. 독자, 개발자, 매장 아저씨 누구라도 좋습니다. 게임에 대한 평가는 편지를 이용해서 보내주십시오. 보내실 때는 주소, 전화번호, 생년월일, 직업을 정확히 명기하여 주시고 반드시 본인의 사진을 동봉해 주십시오. 이같은 사항이 지켜지지 않을 때는 자동 탈락되오니 유의하여 주십시오.

한기웅
나이 : 18세
주소 :
직업 : 고등학생

평가점수:98점

기종	제작사	장르	용량
CD알라딘보이	세가	롤플레잉	CD

샤이닝 포스 CD

예전부터 나는 샤이닝 시리즈를 재미있게 해온 터라 선뜻 구입한 게임이 바로 이「샤이닝포스 CD」이다. 잡지에서만 보아왔던 '메가 롤플레잉 프로젝트'의 2번째 작품이라서 기대를 잔뜩하고 플레이하였다. 내 기대에 부응하기라도 하듯이 게임은 하면 할수록 "역시…"라는 감탄사가 나올 정도로 아름다운 그래픽, 고음질의 오케스트라 사운드, 멋있는 화면연출 등이 나를 감동의 도가니로 몰아 넣었다.

특히, CD-알라딘보이만의 광대한 범퍼램을 완벽하게 활용하여 전투시의 억세스 시간이 없었으며, 게임진행이 박진감 넘치고 빨라서 지루함을 전혀 느낄 수 없었다. 무엇보다도 가장 맘에 드는 점은「샤이닝 포스 외전」+「샤이닝 포스 외전 Ⅱ」+「샤이닝포스 CD」의 3개 게임이 CD 한장에 들어 있다는 점이다. 새로이 추가된 '궁국의 시나리오3'는 난이도도 꽤 높으며 그래픽도 새롭고 참신했다.

또한 이 시나리오는 새로운 보스들과 새로운 배경이 나오는데, 특히 '키라사기'라는 닌자가 진을 치고 있는 전통 일본 가옥의 전투신은 정말로 흥미진진했다. '시나리오3'에서 가장 새로운 부분은 무엇보다도 '샤이닝 포스 부대'와 그들의 분신인 그림자가 싸우는 부분이다. 강한 동료를 데리고 싸우자니 상대편이 강해지고, 반대로 하자니 못 이기겠고… 참으로 어려웠지만 흥미 만점이었다.

굳이 단점을 찾자면 세이브 메모리를 무리하게 많이 차지해서 백업램 카트리지가 없으면 1개의 화일로 밖에 즐길 수 없다는 점과 전투만을 강조하다보니 시뮬레이션 게임이 된 느낌이었다. 하지만 이 두가지만 빼면 거의 완벽하다고 할 수 있다. 앞으로 나올「메가 롤플레잉 프로젝트」의「서징오라」,「영웅전설」,「스토리 오브 도어」 등을 기대하면서 이 짧은 글을 마칠까 한다.

* 채택된 원고는 (주)아랑에서 협찬하는 게임팩을 드립니다.
보내실 곳:서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층
게임챔프「독자의 게임평가」 담당자 앞

조정훈
나이 : 25세
주소 :
직업 : 대학생

평가점수 : 90점

기종	제작사	장르	용량
수퍼알라딘보이	코나미	액션	16M

콘트라 더 하드코어

이 게임을 구입하게 된 동기는 우선 코나미에서 만들었다는 점이 믿을 만했고 다른 하나는 개인적으로 「콘트라」시리즈의 팬인 이유에서였다. 업소용으로 시작해서 패밀리, 슈퍼컴보이 등 여러 기종으로 이식되었던「콘트라」시리즈는 난이도가 높다는 점만 빼면 모두가 재미있고 박력넘치는 게임이다.

먼저 높이 평가할 만한 것은 스테이지에 분기점이 있어서 여러번 플레이할 수 있도록 한 것과 멀티 엔딩이라는 점이다. 또 게임을 하다보면 재미있는 연출장면이 많은데 그중에서도 전진하는 기차 뒤에서부터 화면을 꽉 채우며 달려 나오는 거대한 로보트의 모습과 움직임은 가히 압권이다. 이 로보트는 다관절로 매우 다이나믹하면서도 부드럽게 움직이는데 원래 코나미사가 메카닉 표현연출에 있어서는 일류급으로 그 기술이 여기에서도 유감없이 드러나고 있다. 그리고 2스테이지의 고가도로 위에서 로보트와의 3D 추격전도 상당히 박진감있게 잘 처리되었다. 이 부분에서 스피드감있는 3D표현은 과연 코나미다운 훌륭한 눈속임(?)이었다. 다른 업소용 게임들과 비교해도 전혀 손색이 없을 정도이다.

하지만 박진감있고 재미있는 반면 아쉬운 부분도 있는데 본래 동시 발색수가 64색뿐인 수퍼 알라딘보이라서인지 그래픽이 좀 미흡했다. 각 부분에 적당한 색이 사용된 것 같지가 않았고 그나마 64색이 동시 발색하고 있지도 않았다. 개인적으로 볼 때 색의 수보다는 단일색으로 명암효과를 노린 것같다.

또한 슈퍼컴보이로 발매된 전작「콘트라 스피리트」와 비교하지 않을 수가 없는데 전작의 그래픽의 질감은 아주 부드럽고 훌륭한 반면「하드코어」의 경우 그래픽 질감이 거칠고 정돈되지 않은 듯한 인상을 받았다. 사운드도 전작보다는 좀 떨어지지만 다른 수퍼 알라딘보이용 게임보다는 우수한 편이다.

종합적으로 볼 때 그래픽과 사운드, 난이도가 약간 아쉽지만 연출과 박력으로 충분히 그 점을 커버하고 있는 듯하다. 다시 플레이해 보아도 역시 부인할 수 없는 걸작임에 틀림없다. 코나미사의 또 다른「콘트라」시리즈가 나오길 기대하며 이 글을 마친다.

할인 통신 판매실시!!

삼성 게임소프트웨어

현대 슈퍼컴보이 COMBOY

현대전자

(주)아랑이 게임을 알차게 즐기는 방법을 가르쳐 드립니다.

신종게임팩 1개 구입비용이면 신종게임과 구종 명작게임들을 마음대로 골라서 동시에 즐길 수 있는 절호의 기회입니다. 전화 한 통화면 전국어디에나 우편 발송됩니다.

슈퍼 컴보이				
A군	B군		C군	판매가격
러싱비트의 난	영웅전설 2	메탈맥스 2	한국프로야구	A군+B군=₩55,000
슈퍼팡	용기병단 단잘	미신전생 조쿠	태권도	A군+C군=₩70,000
엑스레이	매직존슨 슬램덩크	홀리스트라이커	마리오 컬렉션	B군+C군=₩90,000
콩고스게이퍼	폭소 인생극장	분노의 요새	란마 1/2 초기난무	A군+B군+C군=₩100,000
초마계촌	스워드 월드	썬더버드	NBA 잼	
콘드라 3	실버사가 Ⅱ	알카에스트	록맨X	
원탁의 기사	에스트 폴리스 전기	몬스타 메이커Ⅲ		
	드래곤볼 Z 초무투전	월드 히어로즈		
	드래곤즈 매직	아쿠스 스피릿		

수 퍼 알 라 딘 보 이				
A 군	B 군	C 군	D 군	판매가격
고스트 바스터즈	뉴질랜드 스토리	골든액스 3	소닉과 너클스	A군+B군+C군=₩55,000
골든액스	다아나	홀이와 뚱이 2	하이퍼 덩크	A군+B군+D군=₩80,000
다윈 4081	데저트 스트라이크	스노우 브라더스	T.M.N.T 토나먼트 화이터	A군+C군+D군=₩90,000
디캡어택	라스트 배틀	쿨스팟	이터널 챔피언	B군+C군+D군=₩95,000
몬스타 레이어	램파트	베틀매니아 대음양	바람돌이 소닉 3	A군+B군+C군+D군=₩ 100,000
사신 드락소스	루나크	캡틴 아메리카	월드히어로즈	
썬더포스 3	스플래터 하우스 Ⅲ	파워 이슬리트	NBA잼	
수퍼시노비	소닉	뿌요 뿌요	메가봄버맨	
우주거북선	울트라맨	컬럼스 Ⅲ	USA월드컵	
화이팅 마스터즈	카다쉬	타임 도미네이터		
환타지스타 2	키드카멜레온			
환타지스타 3	샤이닝 다크니스			
쥬얼마스타	홀이와 뚱이			
스트라이더 비룡				
쥬쥬전설				

주문방법

1) 전화나 우편으로 원하는 게임을 주문한 후
2) 아래 통장에 물품대금을 입금하시면
3) 입금 확인후 3일 이내에 우편 배달됩니다.
4) 직접 방문하셔서 사셔도 됩니다.

계좌번호 (예금주 : (주)아랑)

농　　협 : 011-01-393921
국민은행 : 015-25-0020-539
신탁은행 : 36308-1915508
외환은행 : 209-22-00626--2
하나은행 : 113-048064-00104
한일은행 : 180-039551-13-501
우 체 국 : 013722-0021072

발송시 휴대용 다용도 부채와 스트리트화이터 Ⅱ 예쁜 스티커를 선물로 드립니다.

주문처

■ 서울시 용산구 한강로 3가 40-969 관광터미널 B1-34호 (주)아랑 기획 판매부

■ 대표전화 : (02)715-5828, 공휴일은 (02)716-8808

⊙ 위의 모든 소프트는 정본이며 각군은 매월 조정될 수 있습니다.

특보 1

DRAGON QUEST VI

드래곤 퀘스트 VI

목이 빠지도록 기다렸던 바로 그「드래퀘 VI」특보닷! 국내최초로 오프닝화면을 공개함은 물론이요, 어떤 모험이 펼쳐질지 예감할 수 있는 메시지 화면 등 최신 정보가 흘러넘칠 지경이다!

슈퍼컴보이	현지 발매일	미 정	장르	롤플레잉	화면외국어 수 준	일본어 중
	제작사	에닉스	용량	미정	대 상 연 령	국교생 이 상
	현 지 발매가	미 정	기 타		게 임 난이도	AB© DEF

모닥불을 둘러싼 장면

주인공, 핫산, 그리고 밀레유가 불꽃에 휩싸여 있는

＊「ところで 彼 どこまで
見にいったのかしら……。
ずいぶん おそいようだけど。

이제 모든 것이 시작된다!

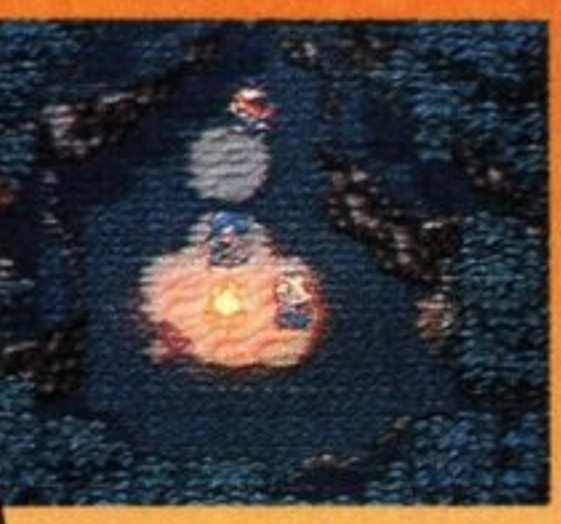
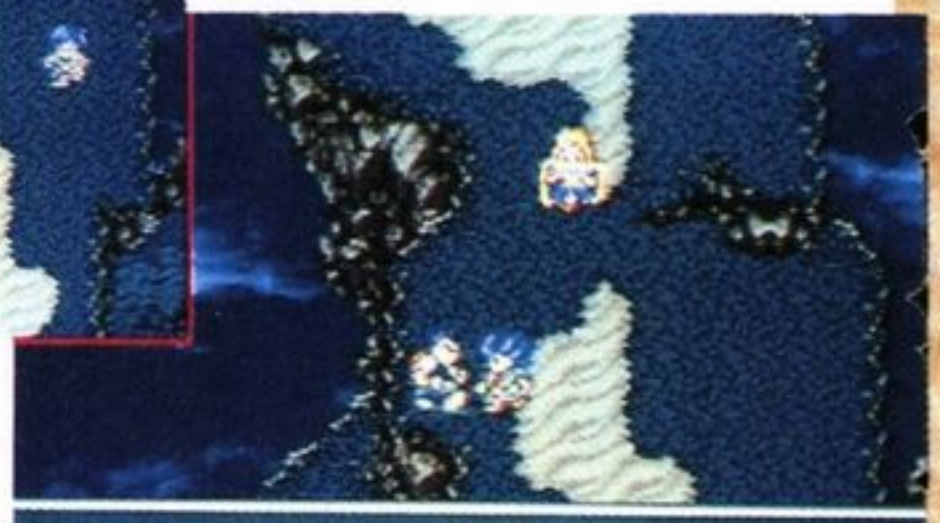
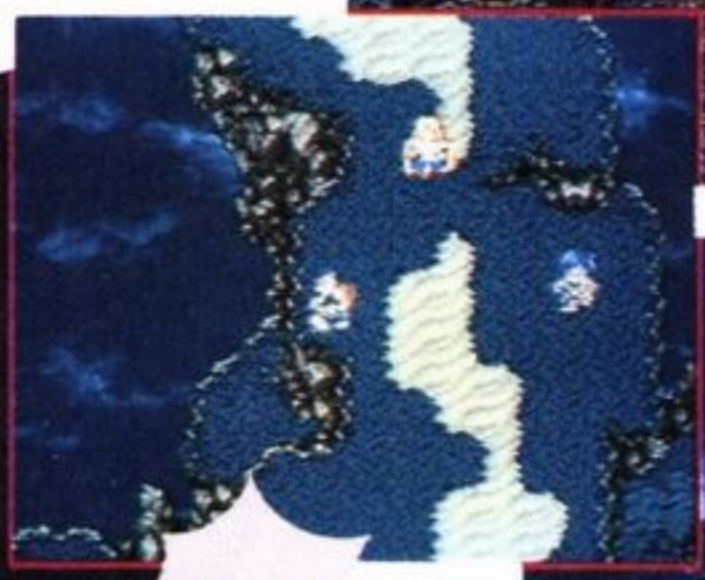
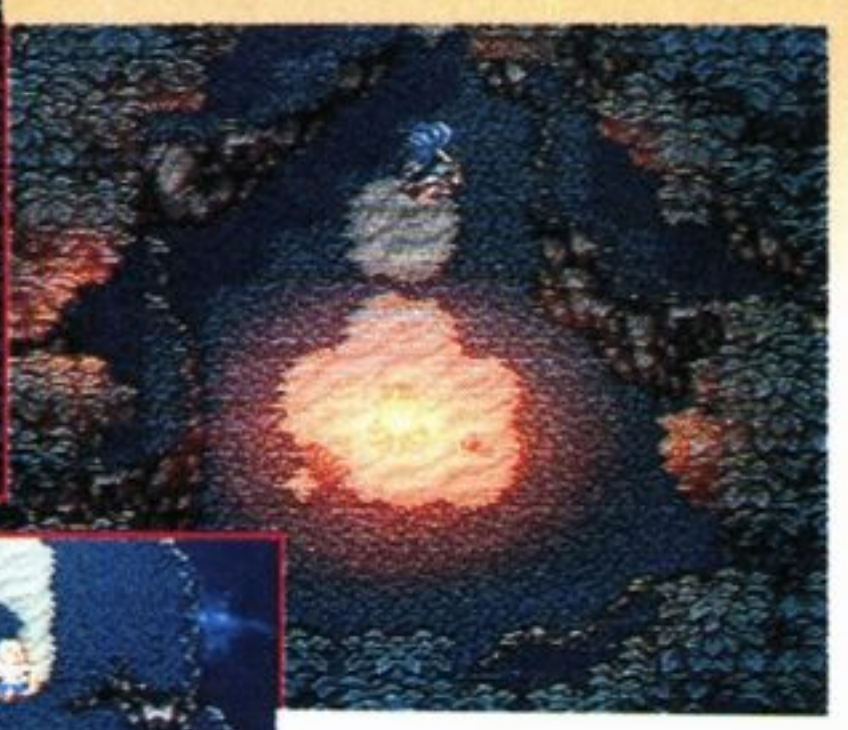
＊「お! ふたりとも もう

주인공 일행이 집결해 있는 성으로

드래퀘 VI 독점속보!!!

최초의 드래퀘 속보는 오프닝 화면이다. 뜻밖에도 한밤중의 숲속에서 주인공과 핫산, 그리고 밀레유가 모이는 장면이 연출된다. 그리고 괴상하게 생긴 성으로 용을 타고 잠입하려는 장면이 이어진다. 그들이 잠입하려는 성에서 어떤 일이 일어날 것인지, 그리고 그들은 어떤 활약을 보여줄 것인지…

DRAGON QUEST VI

오프닝 화면 최초 공개!!!

＊「さて そろそろ いかないか?
もう じゅうぶんに 休んだだろ。

그들은 용을 타고 성을 향해 날아 오른다!!

＊「もう あともどりは できねえぜ……

이 성은 마왕의 성…?

과연 그들의 앞길에는 어떤 모험이 기다리고 있는 것일까…

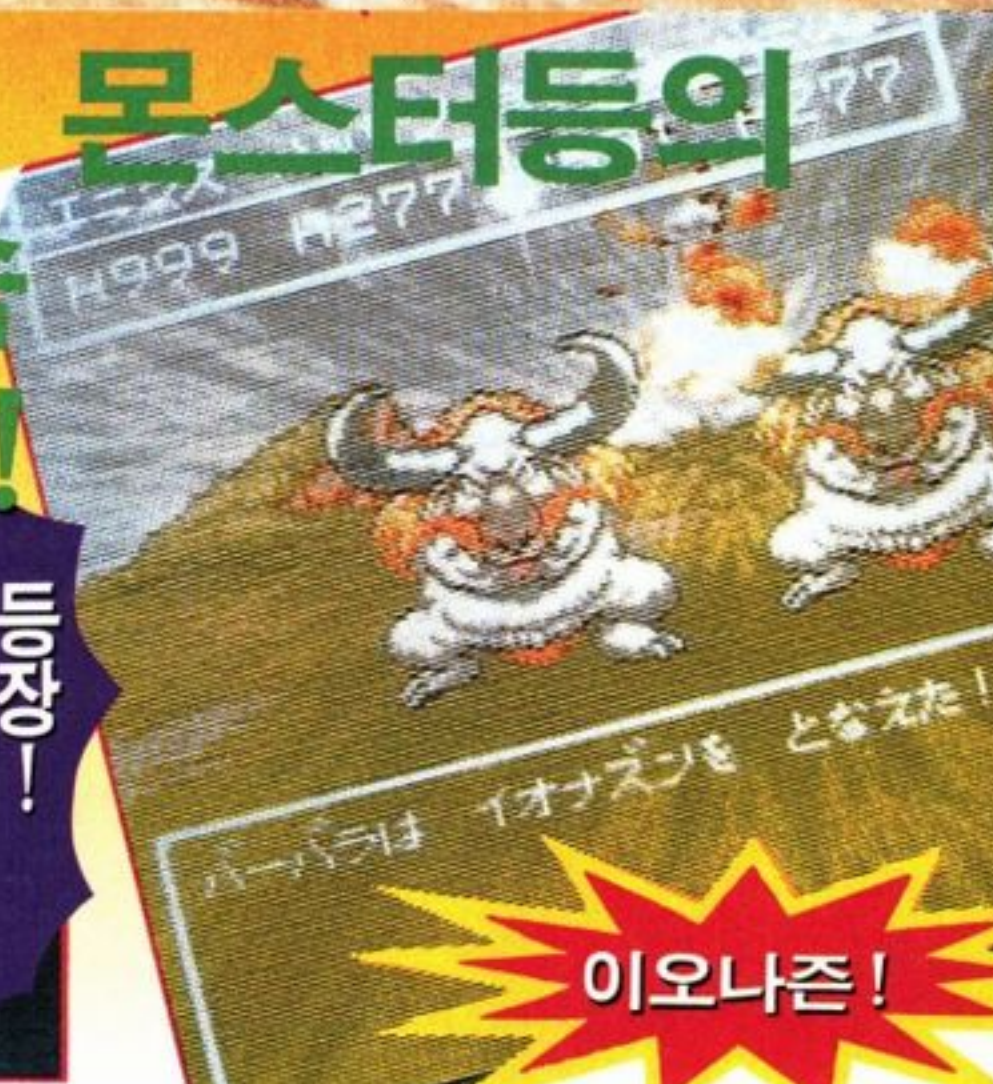
마을, 주문, 몬스터등의 전모가 속속 드러난다 !!!

악마의 이름은 바로… 무도 !

주인공이 최초로 등장하는 라이프코드 마을에서의 대화 장면에 주목하자. 사람들의 대사에서 다른 캐릭터들의 존재를 확인할 수 있다. 특히 놀라운 것은 갑자기 튀어나온 악마의 이름… 무도! 이 깊은 산골 마을까지 소문이 퍼질 정도로 공포의 대상인 모양이다.

등장! 동생 타니아

*「えにくすの妹の
ターニアちゃんも ずいぶん
大きくなったねえ。

등장 할 것이지… 타니아는 어떤 존재로 이야기에

이오나즌!

몬스터들을 향해서 불덩어리를 작렬시키는 마법이다

드래퀘는 전투 장면도 놀랍게 파워 업했다. 주문 그리고 특수 마법의 효과가 아름답게 화면을 장식한다. 마치 텔레비전 화면을 보는 듯한 화염 표현과 눈보라가 흩날리는그래픽은 눈물이 핑돌 정도이다.

말을 건다! 상냥하게 주인공에게

ターニア「ちょっと 心配だけど
おにいちゃんなら 大丈夫だよね。
気をつけて 行ってきてね。

상냥한 말투에서 타니아의 성격을 짐작할 수 있다

정령 출현!

*「山の精霊さまの おかげで
みんなが 平和に 暮らせるだ
ありがたいことだべ。

한몸에 받고 있는 산의 정령 마을 사람들로부터 존경을

어두침침한 밤장면도 연출. 뭔가 잔치를 벌이는 듯하다

*「さあ 飲め 飲め!
ヒック!

마왕 무도… 이 자가 바로 최대의 적이다!

*「ムドーとかいう魔王が
世界を支配しようとしてるって
そんなウワサも あるがね…

마왕에 대한 소문이 이 산골 마을에 퍼져 있다니, 얼마나 강한 놈이기에…

유니콘

양파

해골활기

초킨비틀

새로운 몬스터도 속속 등장!

던전 내부를 전격 공개한다!!

보강된 그래픽을 한눈에 볼 수 있는 던전 내부가 긴급 공개되었다. 혹한과 폭서가 교차하는 느낌… 어떤 이벤트와 연결될 것인지 상상만 해도 가슴이 벅차다.

마그마가 흐르는 던전

그대로 얼어버리고 만다…

빛이 들어오는 광경이 아름답기 그지 없다

성의 내부가 [illegible]블록 리얼하게 표현되었다

과학적인 명칭은 종유 동굴. 바닥에 종유석이 빽빽 솟아있다

죽음의 스텝

강렬한 주문과 특수 효과에 입이 딱 벌어진다!!

VI에서 펼칠 모험의 열쇠는 바로 우물이다!!

우물 주위가 환히 빛난다!

빛을 발하는 우물에는 어떤 장치가 되어 있는 걸까…

허공에 떠있는 방

어느 탑에는 허공에 떠 있는 이상한 장치가 존재한다!

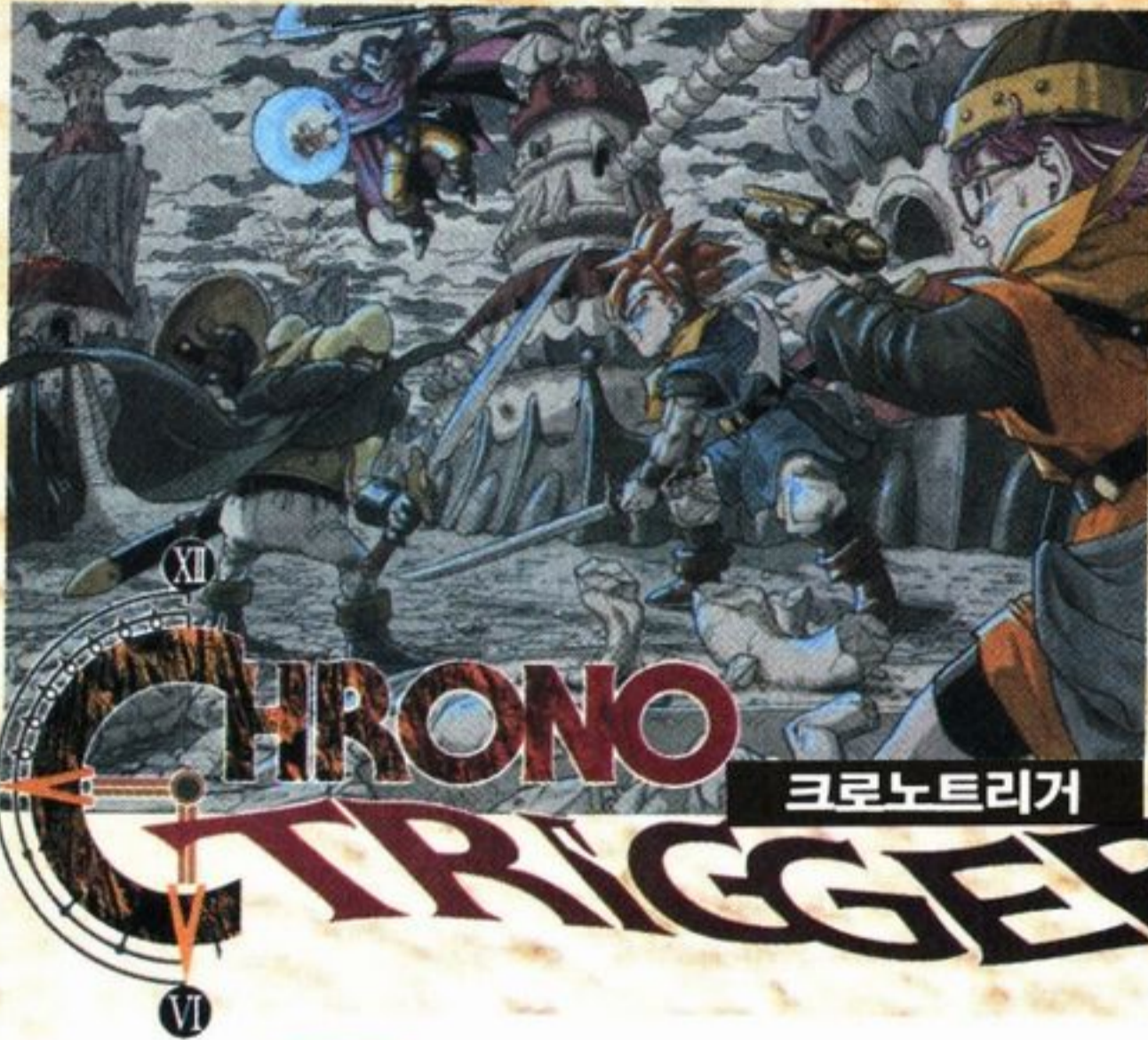
특보 2

크로노트리거

슈퍼컴보이	현지 발매일	95/3/11	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 상
	제작사	스퀘어	용량	32M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	11,400엔	기타		게임 난이도	A Ⓑ C DEF

CHRONO TRIGGER 크로노트리거

드디어 마왕출현!!

중세의 월드 맵부터, 스타트 지점의 스[illegible] 마을의 해설까지, 그 최신 정보를 확실히 소개한다. 물론 최후의 적 마왕에 관한 정보도 대공개하며 화려한 전투신도 최초로 공개한다. 한편 마왕이라는 놈도 등장하는데 그 모습을 한번 볼까.

오프닝 신 대공개!!

베일에 가려 있던 오프닝 신을 긴급 입수하여 완전 소개한다!! 이야기는 주인공 크로노가 아침에 눈을 뜨는 장면부터 시작된다. 가루디아 왕국이 건국천년을 맞는 축일, 크로노는 친구 루카가 발명한 기계를 보기 위해 축제에 간다. 평화롭게 하루가 시작되지만….

어머니가 커튼을 열면, 창에서는 아침 해가 비추고 있다. 눈을 뜬 크로노. 오늘은 축제에 가는 날이다

광장은 루카가 만든 발명품이 화제가 되어 있다

마루와의 만남!

옛날의 갈디아왕비 "리네"에게 제사를 드리기 위해 만든 리네의 종. 그 부드러운 소리는 크로노와 마루의 운명을 하나로 맺는다

갑자기 등장한 차원의 구멍

중세

마왕군이 활약하는 암흑의 시대!

숲에 나타난 크로노. 깊은 숲을 나오면 낡은 건물이 즐비하다. 이 곳은 크로노가 있던 시대로부터 400년전의 가루디아 왕국이었다! 이 시대는 마왕이 살고 있던 공포와 절망의 시대! 그리고 리네 왕비의 시대이다.

왕비 리네가 행방불명이 된 사건이 발생. 곧 찾을 듯하지만…

중세 월드 맵 발견!!

지난호에 이어 이번호에는 드디어 중세의 월드 맵을 입수하여 대공개한다. 중세 월드 맵은 섬의 수가 늘어나 있고 현대와 약간 변화가 있다는 것을 알 수 있다.

최후의 적이 등장!! 마왕의 목적이란 것은 도대체…

드디어 크로노들의 최종목표가 되는 최후의 적이 등장했다. 그 이름도 「마왕」. 어느 정도의 힘을 갖고 있는 지는 아쉽게도 아직 알 수는 없지만, 모습과 어느 곳에서 등장하는가는 공개되었다.

마왕

마왕의 일러스트. 겉보기에는 악인으로 보이지 않지만, 그 속셈은

마왕성으로 쳐들어가는 크로노들. 무엇이 기다리고 있는 걸까!

마왕과 부하 몬스터들

마왕과 함께 크로노들의 앞을 가로막는 보스급 몬스터들의 화면사진이 공개된다. 모두 상당한 실력을 가지고 있는 것은 확실한 듯하고 전투신도 상당하다.

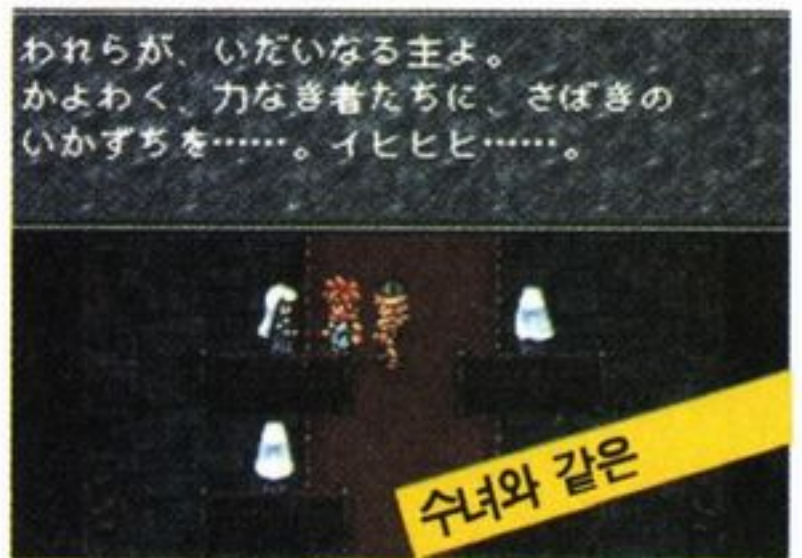
보스급의 몬스터뿐만 아니라 주변의 잡다한 적들에도 주목하자!

갈디아 왕국 천년제에서 사건은일어난다….

크로노가 시간의 여행자가 된 동기는, 이 건국 천년제에서 일어난 작은 사건이었다. 그 날 전시된 물질운송기가 실수로 작동하여 크로노의 친구인 마루가 어딘가로 전송된 것이다. 그는 곧 그 뒤를 좇아….

루카의 발명품의 오조작이 이 장대한 시간여행의 막을 열게 하였다!

적 캐릭터 출현 방법

「크로노 트리거」에서는, 처음부터 맵에서 적캐릭터가 모습을 드러내고있어, 접촉과 동시에 전투가 된다. 광장한 이벤트의 적캐릭터 출현이 많기 때문에 지금부터 기대가 크다.

われらが、いだいなる主よ。
かよわく、力なき者たちに、さばきの
いかずちを……。イヒヒヒ……。

수녀와 같은

크로노가 말을 걸면 수녀가 평상시와는 틀리게 이상한 소리를 한다

수녀들에게 둘러싸인 크로노와 루카. 뭔가 위험한 분위기인 듯!

몬스터에게 둘러싸여 있다!

수녀들은 스스로 불을 뿜어 그 정체를 드러낸다

적캐릭터 미안누가 정체를 드러낸다. 4대2의 싸움은 확실히 불리하다!!

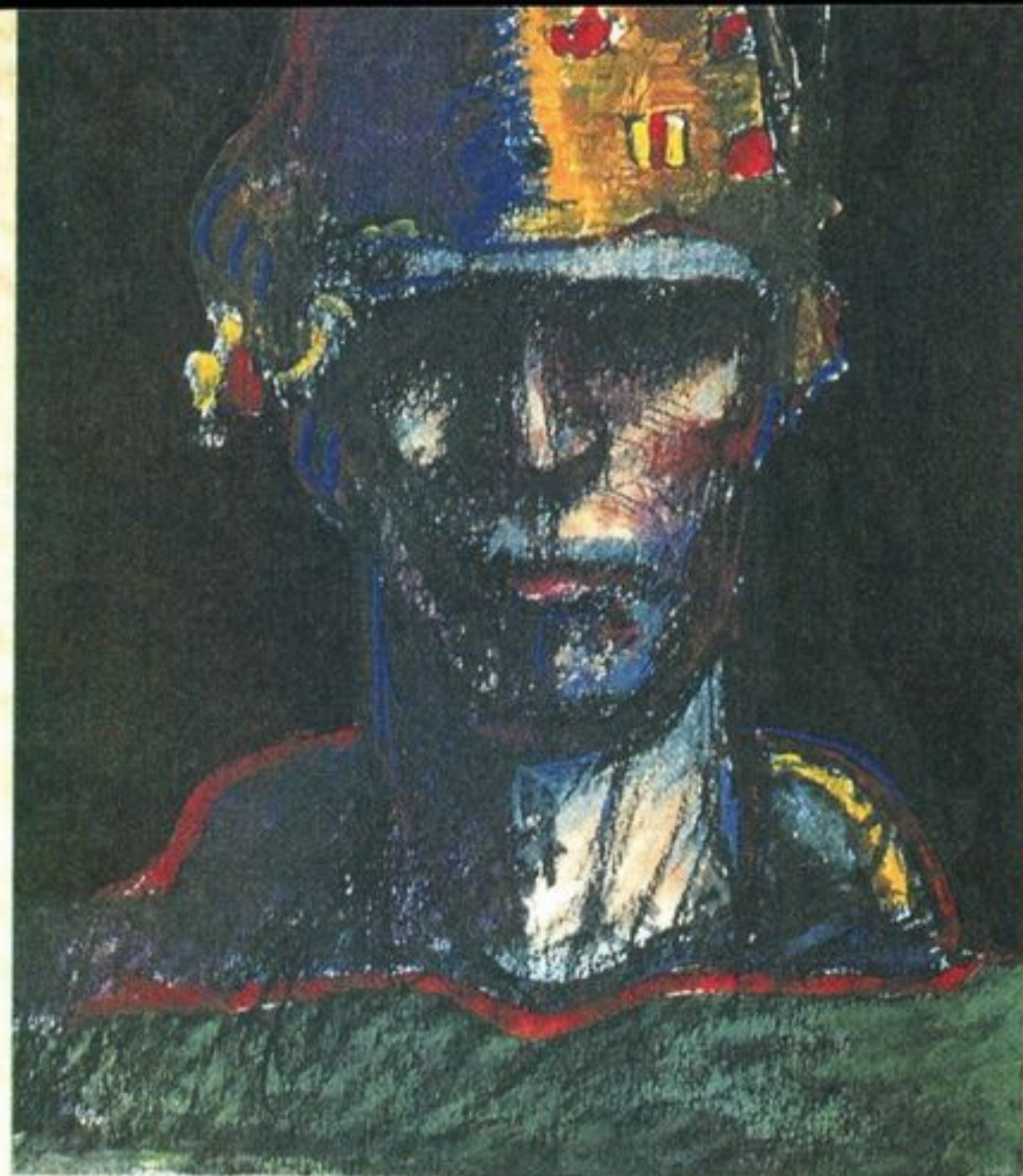
드디어 정체를 드러낸다!

마왕이 거느리고 있는 보스급 몬스터

땅이 갈라지고 암석의 몬스터가 등장한다

이런 거대한 적도 등장한다

어떤 공격을 해올까…

상당한 수의 부하를 거느리고 있다

특보 3

프론트 미션

슈퍼컴보이	현지 발매일	95/2/24	장르	시뮬 롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	스퀘어	용량	24M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	11,400엔	기타		게임 난이도	AB© DEF

이번회로 두번째 소개가 되는「프론트 미션」. 점점 그 발매일이 다가온다. 하나 둘씩 밝혀지는 새로운 정보들로 유저들의 기대는 높아만지는데…

일본에서 열린 제 6회 초심회에서도 관람객들의 눈길을 모은 이 게임의 쇼킹한 스토리 도입부의 소개를 시작으로 이번호에도 놓칠 수 없는 정보가 가득하다!!

드라마틱한 스토리 전개

프론트 미션의 무대는 가까운 미래의 지구이다. 세계는 오스트레일리아, 일본, 동남아시아 제국을 중심으로 한 OCU(오시아나 공동연합)과 미국과 캐나다를 중심으로 남북 아메리카 제국을 병합한 USN(뉴콘티넨트 합중국)의 두 세력으로 갈라져 있다… 라고 하는 스토리 설정이다.

이 두 세력간의 분쟁을 야기시킨 것이 바로 하프만섬의 존재이다. 태평양상에 자리잡고 있는 이 섬은 약 100여년에 걸쳐 서서히 융기한 섬이다. 조사 결과, 이 섬에 엄청난 지하자원이 존재할 가능성이 있다고 발표되자 OCU와 USN은 이주민들을 보내 서로 자신의 영토권임을 주장했다.

USN군의 리더 드리스콜

동경 260도, 남위 12도 부근에 위치한 하프만섬, 면적은 7,900평방Km, 일본의 약 1/5에 해당한다. 남쪽에 퍼져 있는 작은 섬들에는 회귀 조류들이 서식하기 때문에 평화조종기구에 의해 군사 행동이 전면적으로 금지되어 있다.

캐릭터가 늘어났다!

사카다 (28세)

로이드의 오랜 부하. 가정에서의 반발로 집을 뛰쳐나와 군입대한 일본인. 근무경험은 길고 로이드와는 원래 OCU 육군으로 만났다. 정의감에 불타며, 고양이를 좋아하는 남자.

나타리 (21세)

냉정침착한 로이드의 부관. 금발의 푸른 눈을 가진 백인 여성. 여성이지만 로이드의 부관으로서 임무를 다한다. 냉정침착하고 로이드를 포함한 캐논크로우를 하나로 정리하는 힘을 갖고 있다.

J.J (25세)

남미 출신의 발랄한 흑인. 형제가 매우 많은 가난한 가정에서 태어난 남아메리카 출신의 흑인. 돈을 모으기 위해 하프만섬의 이주자를 모집할 때 단신으로 잠입하여 정식적인 거주자가 아니기 때문에 정규군에 들어 갈 수 없었다. 그 후 그 전투능력을 인정받아 캐논크로우로 입대. 캐논크로우에서 얻은 수입은 고향의 가족에게 보내고 있다.

카렌 (23세)

주인공 로이드의 연인. OCU대군의 파일로트이고 로이드의 연인이기도한 백인 여성. 장신으로 부드러운 체형을 가진 주인공이다. 군인이라고 생각할 수 없을 정도로 온화한 성격을 하고 있고 그 생김새에도 우아한 분위기가 풍긴다.

스테이지1 적 공장 정찰작전

1 OCU 정예부대 출현!

OCU 정예부대로서 작전에 참가하는 로이드, 카렌, 사카타 일행. 적의 공장을 염탐하기 위해 적진 깊숙히 잠입했으나 적은 보이지 않는다

캐논 크로우

캐논 크로우란 이 작전을 계기로 결성된 용병부대를 말한다. 파란만장한 과거를 가진 부랑아들로 구성된 이 부대의 대장이 바로 로이드.

나탈리도 캐논 크로우 소속이며, 로이드의 부관으로 활약한다

2 공장 내부 조사

로이드의 연인 카렌이 공장 내부로 들어가 조사하기 시작한다. 화면 오른쪽 상단에 있는 카렌이 왼쪽 하단에 있는 로이드와 무선으로 연락을 취하고 있다

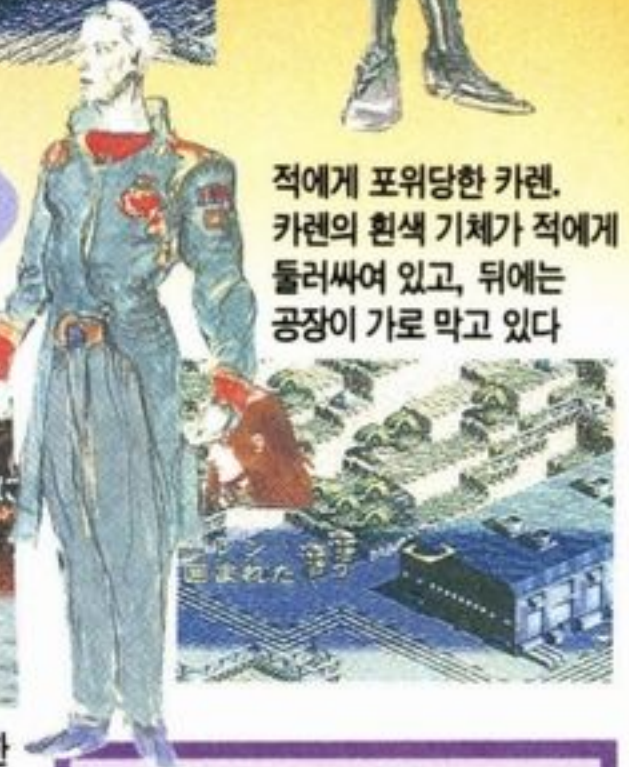
3 적부대 출현!

예상치 못했던 적의 출현에 당황하는 카렌. 카렌의 기체만이 외톨이가 되고 만다

이상하리만치 조용한 분위기 속에서 조사를 계속하는 카렌. 그때, 적부대가 여기저기에서 출현한다 !

4 카렌의 위기!

적에게 포위당한 카렌. 카렌의 흰색 기체가 적에게 둘러싸여 있고, 뒤에는 공장이 가로 막고 있다

USN군의 대장 드리스콜이 카렌을 공격한다. 왼쪽 상단의 검은 기체가 드리스콜, 오른쪽 하단이 카렌이다. 드리스콜의 무자비한 공격을 피해 도망가려 하지만…

전투 중의 메시지…

아래의 사진을 보면 알 수 있듯이 필요하다면 전투 중이라도 메시지와 대사 화면이 삽입된다.

전투 중에 이벤트가 발생하면 대사 화면으로 변한다는데…

드리스콜(28세)

일에 싸여있다
그렇지만 그 성장내력 등은 모두 베
정도 없는 대단히 냉혹한 남자이다.
장. 사람이 죽음에 대해서 아무런 감
빼어나게 머리가 좋은 USN군의 대
냉혹한 USN의 [illegible] 사적이고

알다(48세)

노련한 병사. 하나뿐인 아들의 전사가 그를 전쟁터로 끌어 들였다.

올슨대령(47세)

로이드들의 상관. 뭐라해도 대장이기 때문에…

프레드릭(30세)

희망하고 있었는 듯하다…
신문기자이다. 카논크로우와 동행을
스스로 모험에 뛰어들어 특종을 잡는

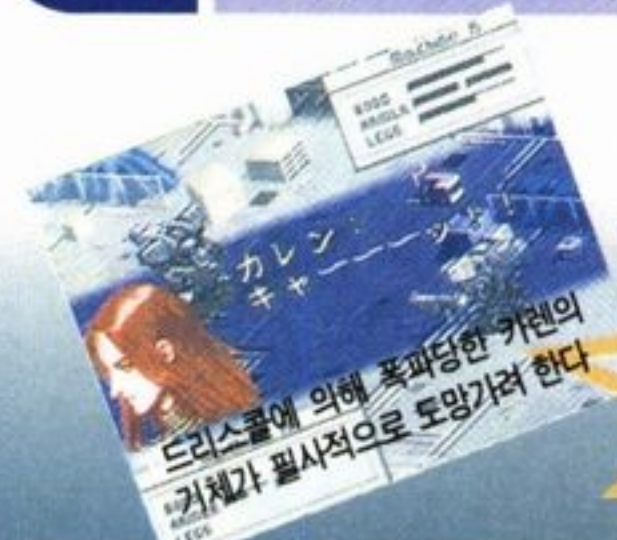
폴(34세)

종군목사였던 과거가 있다(그렇게 보이지는 않지만…). 전쟁의 조기 종결을 위해 스스로 전쟁터에 나왔다.

5 카렌의 기체가 폭발, 화염에 휩싸인다!

결국 방어 부분마저 폭발해 버리는 카렌의 기체…

드리스콜에 의해 폭파당한 카렌의 기체가 필사적으로 도망가려 한다

6 망연자실한 로이드…

카렌의 기체가 폭발하는 장면을 목격한 로이드는 심한 충격을 받는다. 카렌과의 연락은 두절되고… 1스테이지는 이렇게 막을 내린다

특보 4

드래곤볼 Z 초오공전

드래곤볼Z 초오공전

슈퍼컴보이	현지 발매일	95/3월 예정	장르	플레잉 코믹	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	반다이	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	10,800엔	기타		게임 난이도	AB©DEF

폭발적인 인기를 누리고 있는 드래곤볼Z를 참신한 시스템, 플레잉 코믹으로 즐기자! 타오 파이파이, 천진한, 그리고 피콜로 대마왕… 강적들을 모두 물리치고 강해져라, 오공!!!

DRAGON BALL Z

드래곤볼 Z 새로운 게임발동!!

다채로운 캐릭터와 이야기… 강적들과의 전투뿐만이 아니라 무술 수행을 통해 필살기를 연마할 수 있다. TV 애니메이션과 동일한 해설을 통해 한층 게임 몰입을 북돋운다.

초오공전의 특징

게임에 원작의 스토리를 그대로 사용함으로써 만화책을 보는 느낌으로 게임을 즐길 수 있다. 그렇다면 바로 게임을 진행하는 플레이어 즉, 자신이 손오공이 되는 것이다. 그리고 이 게임은 특징은 전투신이 이제까지 나왔던 드래곤볼 시리즈와는 아주 큰 차이를 가지고 있다는 것이다.

이제까지의 드래곤볼 전투신은 단순한 2차원적 성격을 띄고 있지만 초오공전은 3차원적인 전투신이 가능하다. 물론 빠른 속도로 화면이 진행된다. 그리고 또하나 애니매이션이 끝내준다는데…그럼 초오공전의 맛을 조금만 볼까?

이것이 이번 타이틀화면.

부르마와의 대화. 화제는 바로 드래곤 볼. 근데 부르마가 왜 이렇게 작지?

하! 하! 하! 무천도사다. 오공의 스승이지만 게임에 까지 등장하다니 출세했군

타이틀만 봐도 알 수 있듯이 이 게임은 코믹연재 당시부터 「오공」의 역사를 충실히 재현한 것이다. 내용은 어드벤처 신, 배틀신, 수행 신 등으로 구성된다.

원작의 흥분을 가장 근접하게 재현한 게임이 지금 되살아난다.

어드벤처신

등장인물의 표정이 서서히 바뀐다. 보고있기만 해도 즐겁다. 특히 오공과 오공의 스승인 무천도사의 표정변화는 잠시만 봐도 웃음이 터져 나올 것만 같다.

이것이 어드벤처신의 한장면. 부르마의 인상이!

배틀신

많은 동화를 사용한 배틀은 캐릭터의 액션도 끝내준다. 배틀신에서 캐릭터가 이렇게 정확하고 세심하게 움직인다는 것만 봐도 최고의 게임이라는 것을 알 수 있다.

이것이 배틀신! 황야의 무법자 야무치와 한판승부!

이벤트 스토리 및 숨은 커멘드 발견

드래곤볼 오공비상전

숨은 커멘드

주먹과 차기, 광선기 등을 한번의 전투로 능숙하게 조합시키면 특별한 기술이 나온다!

기술조합
P1+P2+P3

ごくうの こうげき!

게임보이	현지 발매일	94/11/25	장르	비주얼 배틀	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	반다이	용량	4M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	4,800엔	기타		게임 난이도	ABC DⒺF

슈퍼게임보이 대응

피콜로와 베지타는 물론 라디츠와 타오 파이파이 등이 계속해서 출현! 오공과의 흥분의 배틀이 되살아 난다. 수행을 거듭하면 필살기를 습득하기도 하고, 실력을 연마하면 유저 뜻대로 오공은 점점 강하게 된다.

공포를 부른다!! 사이야인 배틀이

DRAGON BALL Z 悟空飛翔伝

라디츠부터 베지타로!

오반을 데리고 사라진 오공이 라디츠와 싸우 것에서 시작되는 제 2부 '사이야인 편'. 계속해서 일어나는 전투에 Z전사는 고전을 면치 못한다! 계왕신 아래에서 수행하고 있는 오공은 시간에 맞추어 동료를 구할 수 있을까? 그리고 나파, 베지타를 무찌를 수 있을까?

きさまのような かきゅうせん
ちょうエリートに あそんで

계왕신이닷!

あと5 ▷レンガを うて!
しゅぎ バブルスを つかまえろ!
さてな かいおうを さがせ!

수행은 3가지의 계왕권을 익힐 수 있다

출현! 사이야인

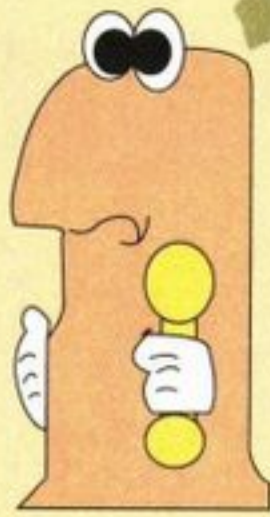
ついに ちきゅうは
ふたりのサイヤじんの しんにゅうを
ゆるしてしまった!!!」

백길의 이벤트

TIME
147

ごくうに
44の ダメージ!

라디츠와의 배틀

특별기획

세가사 AM2팀의 버철게임연구

[버철화이터], [데이토나 USA]의 탄생 비화

이전 세가사의 〔아우트 런〕이라는 게임이 게임계에 큰 파문을 몰고왔다. 당시의 반응으로 〔아우트 런〕은 하나의 혁명적인 게임으로 게임 팬들의 기억속에 남은 것이다. 그 이후 오랜 세월이 흘러 오락실용 체감 게임들이 등장하기까지 게임업계는 그 한계를 뛰어넘고자 수많은 진화를 거듭해왔고, 그 결정체라고 할 수 있는 게임이 바로 세가 AM2팀이 개발한 3D폴리곤 게임들이다. 세가가 개발한 이 게임들이 도대체 어떠한 상황과 어떻게 제작되게 되었는지 등에 관해 그에 얽힌 이야기를 서술해 보도록 하겠다.

버철 게임은 최첨단 기술의 결정체

세가가 제작한 게임은 옛날 〔아우트 런〕에서부터 남다른 게임을 제작해왔다. 초기의 〔스페이스 해리어〕나 〔아우트 런〕, 〔애프터 버너〕 등은 게임 매니어라면 누구나 한번쯤은 해보았거나 기억하고 있을 게임의 역사상 한 획을 그었던 게임이었다.

이 게임들은 당시 일본에서 몸으로 느끼는 게임이라고 하여 '체감(體感)' 게임이라고 불렸으며 게임기 자체도 기계 전체를 움직여 플레이어를 실감나게 하는 '대형 게임기'로 등장하였다. 하지만 대형 게임기가 값이 비싸다는 단점으로 인해 폭넓게 보급할 수 없자 값을 내리고 약식으로 게임만을 즐기게 해주는 '소형 게임기'를 등장시켜 보급율을 넓혀가기 시작했다.

이와 같은 흐름에 따라 세가는 이전에 히트시킨 체감 게임들을 토대로 실제 3D폴리곤을 구사하며 실제 '버철'이라고 불릴 수 있을 만한 게임을 제작하기 위한 토대로 최초의 CG전용 하드웨어 'MODEL1'을 개발하게 된다.

MODEL 2

'MODEL1'의 발전형인 'MODEL2'. 약 30만 폴리곤을 처리할 수 있으며 새로운 기능으로 텍스처 매핑이 추가되어 있다

'MODEL1'은 세가와 미국의 '제네랄 일렉트로닉'사와의 기술제휴에 의해 개발된 아케이드 게임 전용 메인보드로서 매초 18만 폴리곤을 표현하는 '3D그래픽엔진'과 16Hz로 동작하는 '32비트(V60) 메인CPU', '40Hz 좌표연산용 코프로세서' 등을 탑재한 지금까지 볼 수 없었던 막강한 기능을 지닌 게임전용보드였다. 이런 강력한 기능과 32비트 CPU를 대폭적으로 사용한 〔버철 레이싱〕이 92년 8월에 등장하게 되었다.

이제까지 어떠한 보드에서도 볼 수 없는 초당 18만 폴리곤, 동시에 1,600만색의 기능을 발휘하는 탁월한 보드지만 이러한 기능이 붙어 있는 만큼, 가격도 비쌀 수 밖에 없었고, 기능에 의해 보드자체도 커다랗게 제작될 수 밖에 없었다. 특히 〔버철레이싱〕은 대형 체감기기를 주로 사용함으로 그리 큰 문제는 없었지만 〔버철화이터〕의 경우 체감게임에 해당되지 않으므로 50인치의 대형화면으로 형성된 대형 게임기로 보급시키는 것은 적자를 각오해야만 했다.

이와 같은 문제에 도달하자 세가는 새로운 기술로써 문제를 해결하기로 결심하고 보드의 사이즈는 작으면서 동시에 'MODEL1'보다 더 높은 성능을 낼 수 있는 새로운 보드의 제작에 들어간다. 이 보드가 바로 'MODEL2'이다.

ENEMY DESTROYED 32

〔데저트 탱크〕중에서. MODEL2의 기술개발에 협력한 '마틴 마리에타'사는 군사용 시뮬레이터 개발로 유명한 회사다

'MODEL2'는 텍스처 매핑 기능을 탑재함과 동시에 미국의 마틴 마리에타사의 항공우주부문 GE 에어로 스페이스 DIV의 항공 시뮬레이션 장치 및 화상처리 기술을 도입해 초당 30만 폴리곤을 처리하는 놀라운 기능을 탑재하게 되었다.

'MODEL2'의 개발로 버철화이터는 30인치화면의 보통 액션 게임으로 오락실에 보급할 수 있게 되었고, 놀라운 기능을 살려 94년 3월 〔데이토나USA〕를 제작하게 되었다. 그리고 'MODEL2'의 특징인 텍스처 매핑기능을 살려 전작보다 좀더 인간답게 표현해 낸 3D 격투 게임 〔버철화이터

2)를 완성했다.

이외에도 세가는 'MODEL1'을 사용하여 94년 4월에 〔스타워즈〕, 같은 해 6월에 〔윙 워(WING WAR)〕, 8월에는 'MODEL2'를 사용한 탱크 시뮬레이션 〔데저트 탱크〕를 개발해냈다. 또한 94년 안에 CG 보드로서의 기능을 갖춘 세가 새턴과 새턴용 〔버철화이터〕, 〔데이토나USA〕 등의 제작을 거의 완료하면서 3D 게임의 선두주자로 앞장서 나가고 있다.

격투 게임의 새로운 장 〔버철화이터〕

버철화이터를 얘기하기 전에 빼놓을 수 없는 것이 바로 〔버철레이싱〕이다.

리얼타임으로 차례로 시점을 변화시키면서 폴리곤으로 이루어진 배경이 특징인 본격 3차원 CG 게임이었다. 또한

버철화이터의 승리포즈는 인간의 움직임을 기초데이터로 작성하여 만들어졌다

듀랄은 다음 단계를 위한 실험용 캐릭터로서의 의미가 강했다

버철 레이싱에서는 처음 자동차를 만지고 있거나 시상대에 올라가는 폴리곤 캐릭터가 등장한다.

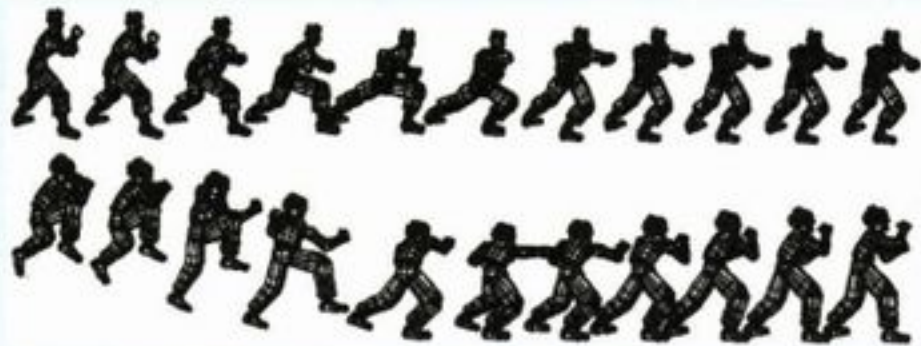
이 게임에서 세가의 개발팀은 폴리곤 캐릭터의 움직임을 어느정도까지 사실성의 재현 가능성을 실험하였고 그 이후, 목각인형에서 시작하여 점점 인간답게 표현하며 시행착오를 거쳐 지금의 버철화이터 캐릭터로 진화시켰다.

버철화이터의 특징으로 꼽을 수 있는 것은 먼저 캐릭터들의 움직임을 들수 있다. 폴리곤으로 이루어진 캐릭터가 어떻게 해서 빠르고 인간과 비슷한 움직임을 발휘할 수 있었는지… 이것은 인간의 움직임을 기초 데이터로 작성하여 캐릭터들을 대입시킨 것이다. 전부분을 이런 식으로 사용한 것은 아니지만 특히 마지막 승리 포즈를 취할 때에 보여주는 인간다운 자연스러움과 강력한 포즈는 컴퓨터로 표현하기에 상당히 힘든 것이었다.

또다른 특징은 다른 격투 게임과는 달리 현실 세계에 가깝게 표현했다는 점이다. 장풍이나 분신술 등의 던지거나 실제의 격투에서 보기 힘든 황당한 부분은 삭제하고 팔과 다리를 상대방의 몸체에 때려 넣으면서 동시에 나오는 강한 타격음과 상대가 쓰러지는 것이 플레이어로서 상당히 통쾌한 기분을 느끼게 해주고 있다. 이후에도 이러한 실험 정신은 계속되고 있다.

버철화이터의 마지막에 등장하는 '듀랄'이라는 캐릭터는 다른 캐릭터보다 무려 500~600폴리곤이 많은 2600폴리곤으로 구성되어 있고 또한 입술 등의 묘사는 다른 캐릭터와는 달리 실제와 같게 입체적으로 묘사하였다. 그리고 〔데이토나 USA〕에서 보여주었던 텍스처 매핑 기술 등의 갖가지 실험은 다음에 등장할 게임 〔버철화이터2〕에서 결과를 보여주리라 예상된다.

버철화이터의 캐릭터 진화도

사라, 울프, 제프리의 개발 당시의 모습

〈표 1〉

아키라와 제프리의 와이어 플레임으로 구성된 공격모션.버철의 캐릭터는 먼저 와이어 플레임으로 제작되고 그 다음에 살을 붙이는 작업에 들어간다

아키라의 와이어 플레임 모습. 이것이 약 2200개의 폴리곤으로 이루어진 아키라의 뼈대이다

실제의 권법을 기본으로

버철화이터의 캐릭터들이 사용하는 권법들은 실제로 존재하는 것들이다.

중국권법은 북방과 남방으로 발전하였고 주로 각각 북파와 남파로 불리고 있다. 이 두파의 차이를 말하자면 북파는 발놀림, 남파는 '권(拳)'으로 공격하는 것을 중시하고 있다(건조지가 많은 북부와 온난해서 지형이 나쁜 남부라는 차가 크다).

이러한 점에서 아키라의 '팔극권(八極拳)'과 '파자권(巴子拳)',라우와 파이의 '호연권(虎燕拳)'을 탄생시켰으며 이소룡이 자신의 무술을 칭하여 부른 '절권도(截拳道)'를 재키와 사라가 사용하게 되었다.

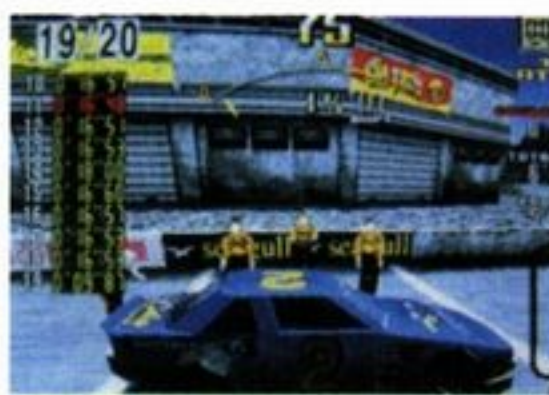
이외에 카게가 사용하는 '엽은류유술(葉隱流柔術)',제프리의 '펑크래티온', 울프의 '프로레슬링' 등이 있다.

아키라의 '맹호경파산(猛虎硬爬山)'. 아키라의 '팔극권(八極拳)'은 옛날 '파자권(巴子拳)'이란 북파의 권법에서(몸의 8가지 부위(주먹, 팔꿈치, 무릎 등)를 극도로 단련한다)라는 것에서 나온 이름이다. 특징이라면 아주 가깝게 붙은 접근전에서 아주 민첩한 보법(步法)에 의한 몸놀림과 공격과 수비를 겸한 자세를 취하면서 동시에 강한 위력을 발휘한다

재키와 사라가 사용하는 '절권도(截拳道)'는 이소룡이 자신의 무술을 칭하여 부른 이름으로서 남파의 '소림영춘권(少林詠春拳)'이 근본이다. 이 무술은 비구니가 자신을 지키기위해 태어난 권법이라고 전해진다. 방안에서 싸우기위한 최소한의 움직임만을 모아놓은 것이 특징이다

3차원 텍스처 매핑 처리한 〔데이토나USA〕 탄생!!

버철 시리즈 제 3탄으로 등장한 〔데이토나USA〕는 기술의 진화를 단적으로 보여주는 게임이라 할 수 있다.

'MODEL1'으로 완성된 버철레이싱과 버철화이터는 매초 18만 폴리곤의 화면으로 구성되어 있었지만 MODEL1에는 텍스처 매핑의 기능이 포함되어 있지 않았기 때문에 단지 3차원으로 단순하게 색깔만 입혀져 있었을 뿐이다.

자동차 뿐만이 아니라 배경전체가 폴리곤과 텍스처 매핑으로 처리 되었다

그러나 MODEL2에는 MODEL1에서 한단계 더 발전된 기능이 탑재되어 있어 단순히 표면에 색깔을 입히는 데에 그치지 않고 명암과 무늬, 각종 마크까지 거의 사진과 같은 처리가 가능하기 때문에 버철레이싱보다 더 현실감 있고 박진감 넘치는 레이싱 게임으로 〔데이토나USA〕가 탄생할 수 있게 되었던 것이었다.

4단계로 시점을 바꾸어도 자동차가 서로 부딪치거나 뒤집혀져도 계속해서 리얼타임으로 진행되는 그래픽을 세부까지 자세하게 실제 자동차와 똑같은 모습을 화면상에 비춰준다. 이와 같은 게임에서 플레이어는 현실감 있게 진짜 미국에서 거행되는 데이토나 USA를 간단하게 맛볼 수 있는 것이다.

폴리곤에서 각면마다 텍스처 매핑으로 처리된 〔데이토나USA〕

폴리곤과 텍스처 매핑

폴리곤이란 〔버철레이싱〕, 〔버철화이터〕 등의 시리즈에서 사용되었던 기술로 삼각, 사각형 등의 '다각형(多角形)'을 가르키는 말이다. CG의 최소단위로 다각형을 여러개로 하나의 물체를 구성한다. 이렇게 구성된 폴리곤의 어떤 면에 사진과 같은 영상데이터를 부착시키는 기술을 '텍스처 매핑'이라 부른다. 이 기법에 의해 폴리곤으로 이루어진 까끌까끌한 물체가 부드러운 영상으로 화면에 비춰져 실제영상과 같은 아름다움을 표현할 수 있다.

폴리곤 + 텍스처 = 텍스처매핑

세가, 차세대 레벨로의 진출

그러나 세가는 이 게임들을 단순히 업무용으로 머무르게 할 생각은 없는 것같다.

세가는 32비트 부스터 '슈퍼 32X'와 차세대 게임기 '새턴'을 만들어냄과 동시에 차세대 게임기를 위한 여러가지 계획을 정해놓고 매스컴에 발표했다.

첫번째는 세가의 인기 아케이드 게임들의 이식이다. 그

세가 새턴과 호환성을 지니는 업소용 기판 'ST-V'

동안 발매된 〔스타워즈〕나 〔버철레이싱〕 등이 슈퍼 32X로 이식되면 세가 새턴용 〔버철화이터〕는 개발을 담당했던 'AM2'가 직접 담당한다는 것이다.

두번째는 세가 새턴과 업무용 게임기로의 호환성을 중시해 제작된 아케이드 전용보드 'ST-V'의 제작이다.

기존의 게임 이식은 어느쪽으로도 게임이 만들어지면 그 게임을 다시 이식하는데 상당한 시간을 소비하지 않으면 안되었다. 그러나 세가가 주로 'ST-V'로 게임을 개발하게 되면 곧바로 세가 새턴으로의 이식이 가능하다는 것이 큰 장점이다. 또한 세가의

세가 새턴용 〔버철화이터〕 업소용과는 다른 재미를 지니고 있으며 처리속도도 세가 새턴쪽이 빠르다

AM팀들이 직접 'ST-V'용 게임을 제작하기 때문에 이후 새턴으로 상당히 수준높은 게임을 즐길 수 있을 것이라는 예상이다.

이제부터 전개될 다양한 버철의 세계

발매시기를 앞둔 「버철화이터2」는 우선 MODEL2라는 CG보드가 있었기에 완성이 가능했다고 할 수 있다. 이전의 MODEL1보다 배가 되는 폴리곤 처리속도와 다양한 기능이 없었다면 버철화이터나 이후에 등장하는 버철게임들은 실사과 가깝게 묘사된다는 것은 거의 불가능했을지도 모른다. 대용량을 폴리곤뿐만이 아니라 텍스처 매핑까지 함께 처리하려면 그만큼 고성능보드를 필요로 하게 되고 더불어 그만큼의 돈도 필요로 하게 된다.

세가는 앞서 서술한 것처럼 과감하게 투자하여 새로운 CG보드를 개발했고 그에 따른 성과가 〔데저트 탱크〕, 〔버철 캅〕, 〔버철화이터2〕로 나타난 것이다.

〔버철화이터2〕에서는 MODEL2를 사용한 덕분에 캐릭터의 손이나 근육의 질감을 보다 인간에 가깝게, 무늬나 배경의 폴리곤 처리 등의 좀 더 혁신적인 표현을 실행함과 동시에 새로운 캐릭터와 함께 전작에서 미비했던 부분을 개선하고, 텍스처 매핑을 사용하여 캐릭터를 보다 인간과

현재 국내에서 로케테스트용으로 등장한 〔버철화이터〕

전작보다 다양한 기술로 한층 더 파워 업

현재 폴리곤 게임에서 세가의 라이벌격이라고 할 수 있는 남코사의 최신 폴리곤 레이싱게임 〔에이스 드라이버〕

얼마안있어 남코에서도 폴리곤 격투게임이 등장할 예정이다

가깝게 표현해냈다. 또한 기존의 공격하고 방어 또는 공격을 거듭하다가 재빨리 방어하는 시스템에서 벗어나 방어를 억지로 풀어내어 공격하는 등의 요소를 주어 게임을 보다 흥미진진하게 만들어 놓았다.

전작의 〔버철화이터〕와 화면만을 비교한다면 텍스처 매핑을 사용하여 리얼한 모습이 되었다는 것이 현재의 가장 큰 차이점이며 가장 큰 특징이라고 할 수 있지만, 진짜 〔버철화이터 2〕의 매력은 MODEL1에서 MODEL2로 바뀌면서 가능하게 된 새로운 기능에 의해 향상된 '움직임'이라고 해도 과언이 아니다. 버철화이터에서는 매초마다 30프레임(1/30초)으로 화면이 움직이지만 〔버철화이터2〕는 전작보다 2배나 빠른 60프레임(1/60초)에 의한 부드러운 애니메이션을 실현하여 전보다 더 빠르며 인간과 같은 움직임을 한층 더 가깝게 표현해냈다. 같은 MODEL2를 사용한 '데저트 탱크'는 완벽한 군사 시뮬레이션으로서 전차의 진동에서 적군의 공격이나 실제로 대처해야할 상황까지 거의 실제와 가깝게 표현해내고 있다.

버철, 3D폴리곤 게임은 이제 게임매니어에게 없어서는 안될 하나의 장르로 자리를 잡아가고 있다. 세가의 버철 시리즈에 이어서 남코 등의 회사들도 점차 3차원 폴리곤 게임에 박차를 가하고 있는 중이다. 격투에서 전쟁, 자동차 레이스 등으로 등장한 가상공간의 게임들이 앞으로 어떤 3차원 가상공간을 보여줄 것인지를 기다려보는 것도 나쁘지 않을 것 같다.

특별기획

한국형 본격 버철 테마파크 '어뮤즈21' 발동개시!!

이제 게임을 앉아서 즐기는 시대는 끝났다!

조종석에 앉아 날아오는 적기를 조준하여 공격할 수 있는 하늘의 왕자가 될 수 있다. 사각의 그라운드에서 멋진 홈런을 날리는 4번 타자가 될 수도 있다. 이처럼 플레이어는 게임의 밖에서 주인공을 조종하는 것이 아니라, 자신이 직접 게임의 주인공이 되어 게임 속으로 들어갈 수 있다. 바로 이런 가상현실(Virtual Reality: 이하 VR)을 즐길 수 있는 최첨단 가상체험 공간이 11월 25일 게임의 메카, 용산의 전자랜드 신관에 마련되었다. 국내 최대 규모의 이 공간은 세계적으로 유명한 가상체험 기기들과 폭력성을 배제한 소프트웨어들을 갖추고 새로운 체험의 세계로 여러분을 초대할 것이다.

게임의 새로운 혁명, 가상현실

1980년대 후반부터 게임계는 새로운 바람이 일기 시작했다. 컴퓨터 모니터나 TV화상 앞에 앉아서 수동적으로 게임을 즐기는 것에 반발하여, 게이머가 직접 참여하고 게임 속의 주인공이 되어 게임을 이끌어 가는 적극적인 즐거움을 원하게 되었고, 비디오 게임에 대한 여러가지 부정적인 사건들이 일어나기 시작했다. 또한 컴퓨터 센서들의 급속한 발전으로 인간이 지닌 감각을 모방할 수 있게 됨으로써 가상현실 체험기기들은 놀라운 발전을 이루게 되었다. 그러나 가상현실은 단순히 3차원 컴퓨터 게임이 아니라 게임이 진행되는 환경, 그리고 이를 지원하는 소프트웨어와 하드웨어가 완벽하게 조화된 상태에서 가능한 것이며, 여기서 가장 중요한 요소는 몰입과 상호작용이라 할 수 있다.

이제는 서서 즐긴다. 헬멧을 쓰고 허리에 센서를 연결하여 게임을 즐긴다

마치 미래를 연상시키는 무대에서 게임을 즐길 수 있는 미국의 가상체험관

예를 들어 플레이어가 시스템에 연결되어 있는 헬멧형식의 모니터를 쓰고 손과 허리, 발 등에 센서가 부착된 장치를 착용하여 시스템을 작동시키면 가상현실이 눈앞에 3차원 영상으로 나타나며 각 프로그램의 내용에 따라 적극적으로 대응할 수 있고, 화면 속의 사람들이나 물건들을 만져 볼 수도 있다. 실제처럼 섬세한 촉감을 느낄 수는 없지만 칼을 휘둘러 나무를 베거나, 친구와 복싱을 하는 등 인간의 감각을 이용하여 이루지 못할 비현실의 세계를 다양하게 경험할 수 있다.

여기가 바로 하이테크 프라자

이와 같은 가상현실을 체험할 수 있는 공간은 1980년대 후반부터 서서히 등장하여 빠른 속도로 확산되었는데, 가장 대표적인 곳이 미국의 "버추얼 월드 엔터테인먼트", "매직에지", "버추앨리티 파이터 타운", "에디슨 브라더스 몰 엔터테인먼트", "이웍스 엔터테인먼트"로 직접 가상현실 기기를 만들어 내어 세계적으로 확산시키고 있다. 우리나라에서 찾아볼 수 있는 가상현실 공간은 롯데월드와 자연농원의 두곳 정도여서 아직은 편리하게 즐길 수 없는 상황이었다. 그렇다고 하여 가정에서 즐기기란 기기가 너무 고가여서 더욱 어려운 사정이었지만, 최근에 개장한 용산 전자랜드 신관 6층에 가상체험관이 마련되어 누구라도 편리하게 즐길 수 있게 되었다. 국내 게임업계의 본산이라 할 수 있는 용산에 이런 공간이 마련되어 더욱 의의가 있는 일이라 할 수 있다. "어뮤즈 21"이라는 이름으로 탄생한 이곳을 챔프 독자들에게 공개한다.

'어뮤즈 21'을 찾아서

국내 최대 규모의 최첨단 기기를 구비한 하이테크 프라자는 4월부터 약 8개월간에 걸쳐 20여억원의 예산이 투입된 최첨단 가상체험관 '어뮤즈21'이 용산 전자랜드 신관 6층에 문을 열었다. 어뮤즈21은 '버추얼 리얼리티관'과 '레이저볼관'의 두개의 공간으로 나뉘어 진다. VR관은 인간의 5감을 이용, 비현실 세계를 마음껏 느낄 수 있는 가상현실 시설을 준비하였고 레이저볼관은 레이저 과학기술과 컴퓨터 센서 기술을 응용한 가상 레이저볼 게임시설이 마련되어 있다.

VR관

현재 국내에서는 찾아볼 수 없는 월등한 기능을 보유한 VR 2세대 신기종을 포함하여, 지금까지의 1세대 시스템을 보완한 제품들로 구성된다. 국내에서 최초로 공개되는 SD-2000과 SU-2000은 우주 비행선 조종 훈련 및 미래 도시에서의 로보캅의 활동과 복싱 가상체험으로 구성되어 있고 그외에 축구나 하키 등의 스포츠를 즐길 수 있는 다양한 프로그램들이 마련되어 있고 컴퓨터 및 각 시스템 장치들에 부착된 센서들의 가상현실감이 지금까지 등장했던 VR기기들을 능가하는 고도의 첨단센서 및 컴퓨터 장치들로 구성되어 있다.

기존의 SD-1000 시리즈의 기기

국내 최초로 공개되는 SU-2000. 우와, 너무 멋있다!

레이저볼관

최근 극기훈련 및 레저로 각광받던 서바이벌 게임의 경우, 실제품과 거의 유사한 무기를 사용해 불법 무기 유통과 폭력성으로 문제가 되고 있는데, 이 레이저볼관의 경우에는 폭력성을 거의 최소화하고 신체단련 및 레저로서의 장점을 최대로 살린 새로운 타입의 레이저볼 게임을 선보이고 있다. 즉, 화기를 발사하는 것이 아니라 빛을 발사하여 정해진 점수를 득점하는 첨단 컴퓨터 레이저시스템과 목표물을 상대로 하는 기존의 게임들과는 달리 양쪽 팀에 목표를 설치하여 마치 축구처럼 상대팀 진지에 골을 넣는 식으로 협동과 조화를 이루는 단체 훈련 레이저 게임이다. 이러한 의도를 잘 표현하기 위해 조명과 인테리어도 기존의 게임 공간과는 다른 신선함을 맛볼 수 있다.

이 레이저볼관의 내부는 지구의 미래를 연상시키는 건축물과 각종 첨단 기계 및 조명 시설의 미래도시, 지구의 과거를 연상시키는 중세 르네상스 시대의 고대 건축물 및 아마존의 정글을 재현한 밀림의 도시, 그 두 도시 사이에는 격렬한 전투를 펼치는 격돌의 공간으로 구성되어 있다. 이 공간안에 들어가면 현실과는 완전히 단절된 세계 속에서 마치 지구와 멀리 떨어진 혹성에 와 있는 듯한 착각에 빠지게 되며 이런 단절 속에서 동료와 힘을 합쳐 목표를 이루는 협동의 정신을 배울 수 있고 상당한 즐거움과 스트레스 해소에 도움을 준다.

전자랜드 운영부측에서는 이 게임을 레이저 스타워즈라고 이름짓고 첨단 과학 장비를 이용해 사람들이 지구의 운명을 짊어진 최첨단 선발대가 우주속 별들의 전쟁에서 적 진지를 탈환하여 결국 승리로 이끈다는 테마를 상징한다고 밝혔다. 또한 하이테크 시설물 최저 관리비용만을 입장료(입장료는 2,500원)로 받아 운영할 예정이며, 평균 10명에서 많게는 20명까지도 동시 이용 가능하고 혼자 입장하더라도 즉석에서 팀을 구성해 함께 게임을 즐길 수 있도록 하였다.

레이저볼관은 이렇게 구성된다

레이저볼관의 모형도

레이저볼관의 바닥에 그려지는 그림들

아니, 인표 오빠가!

미래도시

밀림의 도시

격돌의 공간

스페셜 금단의 비법

드래곤볼 Z 초무투전 3

슈퍼컴보이	국내 발매일	94/10/4	장르	대전액션	화면외국어 수준	한글 중
	제작사	반다이	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	국내 발매가	110,900원	기타	동시발매	게임 난이도	ABC ⒹEF

초무투전 시리즈에는 항상 초특급 금단의 비법이 숨겨져 있었다. 물론 이번 작품인 3편에서도 놀랄만한 금단의 비법이 있는데 이것을 챔프 독자들에게 낱낱이 공개한다.

스페셜 1 숨겨진 캐릭터 청년 트랭크스가 존재한다!

초무투전 2에 등장하는 막강한 캐릭터 청년 트랭크스가 이 게임에 등장할 수 있게 하는 비법이 있다. 트랭크스의 전투기술은 전작과 마찬가지이므로 초무투전 2를 해 본 유저라면 트랭크스를 쉽게 콘트롤 할 수 있을 것이다. 트랭크스를 불러내는 방법은 간단하다. 오프닝 모드 즉, 오공과 베지타의 얼굴이 나오는 화면에서 "상 Ⓧ 하 Ⓑ Ⓛ Ⓨ Ⓡ Ⓐ" 순으로 입력하면 캐릭터 선택모드에 청년 트랭크스가 등장한다.

보라! 청년 트랭크스가 등장했다

이 화면에서 입력을 하자

스페셜 2 초 터보모드 스피드가 1.5배

이미 초무투전 3을 완전히 마스터하고 이제는 이 게임에 질려버린 유저라면 이 모드를 꼭 한번 실행해 보라. 그러면 다시 초무투전의 재미가 살아날 것이다. 이 비법은 게임의 진행 속도를 약 1.5배 빠르게 하는 것으로 모든 캐릭터가 빠른 스피드로 움직이므로 그만큼 박력이 있어 보이고 고도의 콘트롤러 조작을 필요로 하므로 초급자에게는 맞지 않는 어려운 모드이다. 이 모드를 실행하려면 게임기의 전원을 켜기전에 "2P 컨트롤러의 Ⓛ Ⓡ Ⓧ 버튼"을 누르고 그 다음으로 전원을 올리자. 이 비법이 사용됐는지를 확인하려면 처음에 드래곤볼이라고 떠오르는 화면에 구슬이 있는데, 이 구슬이 오렌지색으로 변해 있으면 성공한 것이다. 이 비법을 사용하면 초특급 초무투전을 즐길 수 있다. 그리고 또하나 "2P 콘트롤러의 Ⓛ Ⓧ 버튼" 두개만 누르면 1.2배의 속도로 게임을 즐길 수 있다.

1.5배의 스피드로 박진감 넘치는 전투를 펼칠 수 있는 모드. 드래곤볼이 오렌지 색으로 표시된다

1.2배의 속도로 진행되는 노멀 스피드 모드. 드래곤볼이 푸른색이다

스페셜 3 Z전사 8명의 초 필살기!!

초무투전 시리즈에는 모든 전사들이 자신들만의 궁극의 필살기를 꼭 하나씩 가지고 있었다. 물론 이번 초무투전에서도 궁극의 필살기가 존재하며 이 필살기는 전작들과 비교할 수 없을 정도로 화려하고 막강한 위력을 자랑한다. 우선 이번 초무투전의 필살기는 연속기로 이어져서 필살기를 사용하는 시간이 길어지고 조작방법이 4가지밖에 없어서 매우 간단하게 필살기를 사용할 수 있다. 단, 계왕신과 인조인간 18호만이 필살기가 없는데 왜일까?

손오공 : 네오 메테오스매쉬
커멘드 입력 : ← ↙ ↓ ↘ → ↗ ↑ + Ⓑ

손오공의 초필살기인 네오 메테오스매쉬! 매우 화려한 공격을 짧은 순간에 적을 향해 강타한다. 마지막 공격은 가메하메파!!

손오반 : 폭렬랏슈
커멘드 입력 : → ← ↙ ↓ ↘ → + Ⓑ

손오반의 빠른 연속기 폭렬랏슈. 우선 발로 복부를 공격한 후 주먹으로 연타, 그리고 라스트로 가메하메파!!

손오천 : 리스폰 슬래쉬
커멘드 입력 : ← ↙ ↓ ↘ → ↗ ↑ + Ⓑ

작은 몸으로 적에게 순간적으로 날아가 롤링어택으로 공격후 상대를 공중으로 띄워 보디어택을 구사한다

트랭크스 : 스피리트 슬래쉬
커멘드 입력 : ← ↙ ↓ ↘ ← ↗ ↑ + Ⓑ

상대방의 머리위에서 펼치는 환상적인 서커스(?) 당신을 매료시키기에 충분한 멋진 공격법이다

베지타 : 게릭건 화이어
커멘드 입력 : → ↙ ↓ ↘ ← → + Ⓨ

필살기의 이름중에서 가장 길고 가장 멋진 이름이다. 이름만큼 멋있는 궁극의 필살기를 사용한다. 단, 다른 캐릭터들처럼 격투는 벌이지 않고 에너지 종류의 공격만 사용한다.

데브라 : 러싱소드
커멘드 입력 : ← → ↘ ↓ ↑ + Ⓨ

데브라의 숨겨진 커다란 칼로 4연속 공격을 한다. 필살기 중에서 제일 잔인하며 마지막은 데브라의 입에서 발사되는 슈트 트래임에 의해 장식된다

마인부우 : 부우바스터
커멘드 입력 : → ← ↙ ↓ ↑ + Ⓨ

거구를 사용하여 몸통 공격을 감행하며 무서운 파워를 자랑한다. 하지만 다른 캐릭터에는 면은 찾아보지 못한다는 것!!

트랭크스 : 토르네도 크랏슈
커멘드 입력 : ← → ↘ ↓ ↑ + Ⓨ

초무투전 2에서 사용했던 필살기와 같다. 하지만 왠지 모르게 어딘가 변형된 것같다. 역시 트랭크스의 전투신은 굉장히 멋있다

나도 시나리오 작가

챔프 명인 열전

독자가 만드는 아이디어 코너

NEO ACTION

게임을 만들고 싶던 꿈을 이 코너에서 실현시키십시요. 이코너에서는 독자 여러분들이 보내주시는 아이디어에 따라 게임을 만들고 있습니다. 제작은 '네오액션'이라는 팀에서 제작하고 있으며 현재 10%의 공정을 보이고 있습니다. 여러분들이 보내주신 아이디어는 게임제작에 참고하고 있습니다.

아래의 스토리와 대강의 스테이지 소개는 광주시에 사시는 윤현덕 독자가 보내온 것입니다. 윤현덕 독자에게는 슈퍼컴보이 게임팩 1개를 보내드립니다.

윤현덕 /

첫째 마당 정부미 명인 구역

1-1 길거리

제우미디어에서 농협 앞까지의 도로. 이번에는 경찰과 깡패가 공격 한다.

1-2 농협 내부

경리사원과 사람 사이에서 돈이 왔다갔다 하며 거래를 한다.

1-3 보스

쌀 창고에서 정부미 명인이 입을 우물거리며 나온다. 플레이어와 대화가 이뤄진 후에 공격을 해온다.

둘째 마당 이혼다 명인 구역

2-1 목욕탕 1층

일반 대중탕이며 사람들이 한가로이 목욕을 즐기고 있다. 그리고 이곳부터는 바닥이 미끄럽다. 적군으로 때밀이가 등장한다. 이곳에는 아이템이 나오지 않는다.

2-2 목욕탕 2층

이곳은 휴게실이다. 뒤에서 사람들은 TV를 보고 있다.

의자를 부수면 아이템이 나오는데 상당히 많다. 스모선수가 공격한다.

2-3 보스

한증막 문이 열리며 혼다가 나와서 우리의 주인공을 공격하는데 그는 슈퍼 박치기와 백열장손을 사용한다.

이번에 보내주실 내용

등장 캐릭터의 일러스트 및 필살기 종류

아이템의 종류 및 용도

참가요령은 지난 12월호를 참조하세요

스토리

우리의 종팔, 돌컴, 백정은 서사장을 몰아내려고 작전을 구상했다. 그런데 이 말이 서사장에게 들어갔다. 분노한 서사장은 "아니! 이놈들이 기사나 쓸 것이지 이런 구상을 해? 어디 맛 좀 봐라"라며 비밀리에 함정을 만들었다.

얼마후 그들이 도착했을 때 그는 "에잇 이 놈이 나를 배신해? 어디 쓴맛을 보여주지"라며 플레이어가 고르지 않은 동료 하나를 납치해서 신나게 튄다.

남은 친구들은 무지무지 슬퍼했지만 갑자기 그들은 비장한 각오로 그 자(서사장)를 아주 없애기로 결심하고 서사장 서랍에서 발견한 지도로 여행을 시작한다.

세째 마당 원더홍 명인 구역

3-1 절

여기는 사찰로 스님이 공격한다. 불살을 깨드리거나 탑을 깨뜨리면 아이템이 나온다.

3-2 산꼭대기

산꼭대기로 꼭 도로같이 평평하다. 잘못하면 떨어진다.

3-3 공동묘지

으시시한 공동묘지인데 묘지 사이로 도깨비불이 날아 다닌다.

3-4 보스

할머니는 알고 보니 변장한 원더홍이였다. 여우굴에서 전투가 벌어진다.

보너스 구역

하나밖에 없는 보너스 구역이다.

네째 마당 우춘리 명인 구역

4-1 공장 입구

커다란 문이 보인다. 공장 직원이 공격하고 자전거를 부수면 아이템이 나온다.

4-2 사무실

사람들이 바쁘게 업무를 보고 있다. 공장직원이 공격을 한다. 의자를 부수면 아이템이 나온다.

4-3 보스

우춘리 명인이 불도저를 타고 나타난다. 여기서는 졸개들도 공격한다.

마지막 구역 서사장 구역

5-1 빌딩 1층 카운터

초반부터 지금까지 나온 적들이 모두 등장한다. 화분과 소파를 부수어 아이템을 얻자.

5-2 서사장

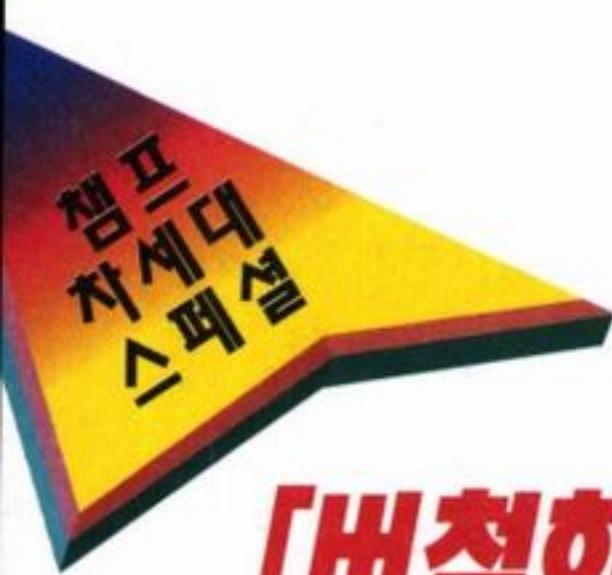
여기는 빌딩 옥상으로 잘못하면 떨어진다. 중간보스인 조부장을 비롯해서 졸개들과 서사장이 공격한다.!

5-3 마지막

서사장과 주인공의 마지막 대결. 서사장의 파워가 두배로 세다.

엔딩

잡혀간 동료와 주인공은 서사장을 향해 다가가는데 정신이 돌아온 서사장은 주인공들에게 "너희들 공략기사 안쓰고 뭐해? 네놈들 모두 해고당하고 싶나?"라며 호통을 치고 주인공은 불이 나게 제우미디어 사무실로 튄다. 달이 떠오르며 챔프와 제우미디어에 행복이 찾아 온다.

챔프 차세대 스페셜

[버철화이터] 이식도와 필살기 대공개!

꿈의 차세대기와 환상적인 소프트와의 만남이라 말할 수 있는 세가 새턴과 〔버철화이터〕의 랑데뷰! 11월 22일 새턴 하드웨어와 동시에 발매된 소프트웨어는 〔완차이 커넥션〕, 〔다마〕, 〔미스트〕, 〔마작오공〕, 〔버철화이터〕의 5개 게임들이다. 그러나 단연 게이머의 마음을 끄느 것이 바로 〔버철화이터〕라는 사실은 그 누구도 부인할 수 없을 것이다. 각 캐릭터의 필살기 조작성은 어느 정도인지, 지금까지 공개되지 않았던 버철화이터의 궁금증을 챔프에서 완벽하게 풀어드린다.

120% 완벽이식 탐구

1 높은 이식도

120%만족

몇몇 캐릭터의 폴리곤수는 적지만, 게임의 중요한 요소인 조작성과 재현 등은 버철화이터의 매력을 완벽하게 이뤄냈다고 할 수 있다. 자유로운 설정이나 자유 플레이 등을 생각해보면 100% 이상의 만족도를 안겨준다

2 승리의 표정

야합! 120%만족

막바지 완성 단계에서 추가한 것이 바로 이것. 대전에서 승리를 거둔 캐릭터가 기합을 외치며 입을 벌리는 포즈가! 텍스처 매핑 기법을 이용해 마지막 단계에 만든 것으로 한걸음 진보된 버철화이터를 즐길 수 있다

3 캐릭터 변경도 가능

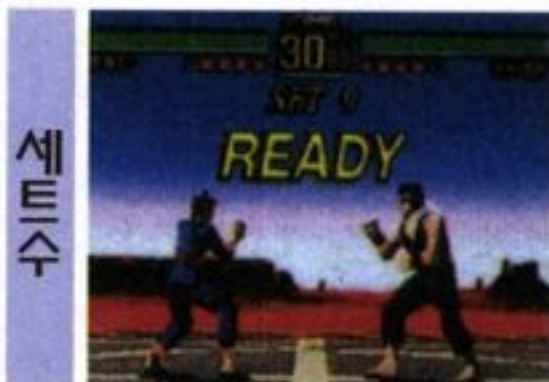
이젠 누구로 바꿀까?

아케이드용에서는 계속해서 플레이할 경우 어쩔 수 없이 같은 캐릭터를 사용해야 했지만 이번 새턴용에서는 캐릭터를 변경할 수 있게 되었다. 정말 친절한 새턴이야!

4 충실한 옵션설정

체력

새턴용에서는 1P, 2P 각각 플레이어의 체력을 5단계로 설정할 수 있기 때문에 같은 기술도 다른 단계로 설정하면 데미지가 달라진다

세트수

초기 설정은 2세트 매치로 되어 있지만 새턴에서는 5세트 매치까지 설정 가능하다. 각 세트마다 긴박감의 차이를 느낄 수 있을 것이다

타임

세트 제한 시간도 10,20,30,60초, 무제한까지 마음대로 시간을 설정할 수 있다

버튼 배치

버튼 배치는 4가지 타입에서 선택할 수 있다. 하나의 버튼으로 동시누름을 가능하게 해주는 '초보자'배치가 매우 편리하므로 권하고 싶다. 별도로 판매되고 있는 버철 스틱으로 즐긴다면 '아케이드'타입으로 즐기면 더욱 재미있다

BGM은?

BGM은 약간 수정이 가해졌는데 그중에서 눈에 띄게 다른 점은 캐릭터 선택화면의 BGM이라는 것

오토 세이브 기능

새턴용에서는 각 캐릭터의 대전결과를 자동적으로 세이브하는 기능이 탑재되어 있다. 물론 지울 수도 있으며 듀랄을 쓰러뜨리면 뭔가가 일어난다는데

옵션 설정 화면

5 이것이 바로 단위인정 모드!

새턴용 버철화이터에는 플레이어의 레벨을 순위로 평가해 주는 '단위인정 모드'가 있다. 단위는 6급에서 1급, 그리고 초단에서 8단까지 모두 14개의 단계가 있지만 이 단계에서 플레이하기 위해서는 먼저 '아케이드 모드(CPU전)'의 모든 스테이지를 클리어하지 않으면 안된다. 듀랄을 쓰러뜨리면 처음 타이틀 화면의 메뉴에 랭킹모드가 추가되어 나타난다. 이 랭킹모드에서는 컨티뉴할 수 없고 패배했을 경우, 플레이어의 순위는 떨어지게 된다. 과연 최고의 8단에 오를 수 있을까!

듀랄을 쓰러뜨리면....

듀랄을 쓰러뜨리는 것이 최초의 단계이다. 레벨이나 옵션의 설정을 유리하게 해도 상관없다. 듀랄을 쓰러뜨리기만 하면 된다

단위모드가 나타난다

메뉴에 랭킹모드가 나타난다. 그래, 이제부터가 시작이야!

최선을 다해 싸우자!

이기는 것만이 평가대상은 아니다. 적극적으로 기술을 사용하는 것이 중요하다. 컨티뉴할 수 없는 것에 주의!

플레이어가 패배하면

컨티뉴가 불가능하기 때문에 플레이어가 패배하면 게임은 끝난다. 그때까지의 결과로 단위가 평가된다 그럼, 순위를 한번 볼까?

성적표

段位認定証 AKIRA 殿

貴殿は段位認定試合において右記の成績を収めましたので

4段

であることを認定します。

クリア面 STAGE 9
タイム 7'02"34
技術点 125 pts
総合評価 714 pts

各ステージをすばやくクリアしよう!
投げ技を決めよう!

이것이 바로 당신의 단위를 평가한 결과화면이다. 순위와 함께 친절하게도 충고까지 아끼는 않는다. 다음부터는 이 충고를 기억해서 다시 한번 도전해보자. 최고의 8단을 얻을 수 있는 플레이어는 과연 몇명이나 될까?

정체를 드러낸다!

이 모드에서는 카게의 마스크 벗은 모습을 볼 수 있다는데. 아케이드용에서는 시간제로 마스크를 벗은 모습을 볼 수 있었는데 새턴용에서는 단위설정 모드에서 볼 수 있게 되었다. 또한 이 모드에서는 모자 벗은 파이의 모습도 볼 수 있다

버철화이터 필살기 대탐구

아키라유키

1P일때

2P일때

필살기

철산고 P+K

극권을 대표하는 아키라 최강의 기술

상보정주 P

그다지 화려하고 큰 기술은 아니지만 작은 기술을 잘 익혀 큰 기술을 이룬다는 것을 명심하길!

맹호경파산 레버를 누르고 ↓→P

움츠렸다 쭉 뻗는 펀치가 박력넘치는 기본기

요지천린 ↖↘P+K

구사하기 어려운 만큼 효과도 큰 기술

연속기

기술명	버튼조작	데미지
우단각	→→K	30
연환태	→→K K	계60
독보정슬	(던지기타이밍에)→→K+G	30
창하포	↘P(상대가 다운됐을때)	15
도신사태	(던지기 타이밍에) ←P	50
심장파	(던지기 타이밍에) ↙→P	50

파이첸

1P일때

2P일때

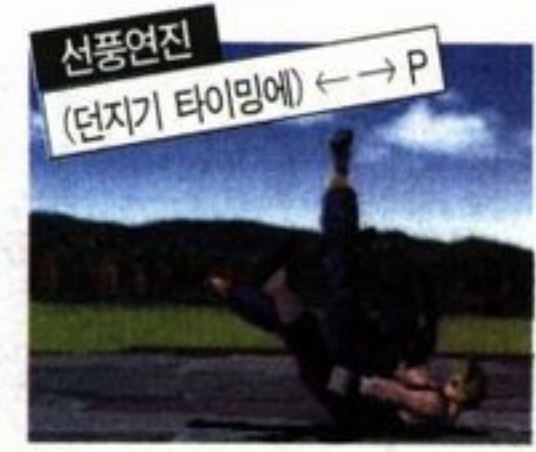
필살기

천지두락 (던지기 타이밍에) → ↓ P

상대를 번쩍 들어올려 내려찍는 기술. 상대방에게 세상이 핑도는 듯한 충격을 줄 수 있다

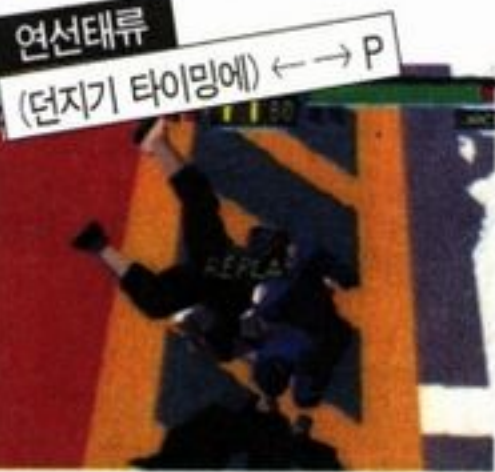
도신음장 (던지기 타이밍에) → → P+K

상대가 곧 일어날 수 있는 기술로 뇌음장타와 연결하기가 어렵다

선풍연진 (던지기 타이밍에) ← → P

다운 공격이 먹혀들지 않을 때 사용하면 편리한 기술

연선태류 (던지기 타이밍에) ← → P

파이 고유의 독특한 기술

연속기

기 술 명	버 튼 조 작	데 미 지
선 풍 아	K + G	20-40
연 선 취	(레버를 움직여) ↓ K + G	20-30
배 전 퇴	↖ K	40
뇌 음 장 타	(상대가 다운됐을때) ↘ P	10
연 권 태	P K	계38

라우첸

1P일때

2P일때

필살기

사상장 (레버를 움직여) ↘ P

재빠르게 펀치를 연속적으로 퍼붓는 라우 특유의 기술

호각배전 ↖ K

단발로 이 기술을 사용하면 정신적 데미지도 입힐 수 있다

사하장 ↘ P

라우에게 있어 경적과 같은 의미의 기술

연환배전각 P P P ↖ K

펀치에서 킥까지의 사이에 허점이 생기므로 연속적으로 사용하는 것은 피하자

연속기

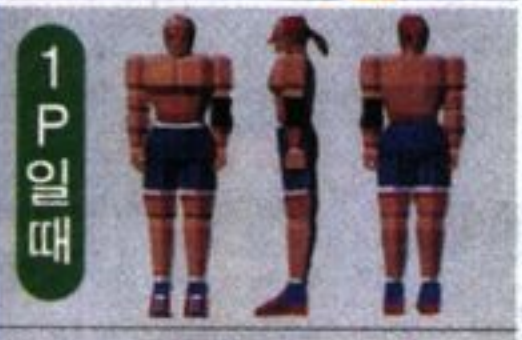
기 술 명	버 튼 조 작	데 미 지
선 풍 아	K + G	20-45
연 선 취	(레버를 움직여) K + G	20-35
주 격	→ + P	20
열화호첨각	↗ + K	18
유 차 선 전	(던지기 타이밍에) ← +P	60

울프호크필드

1P일때

2P일때

필살기

소닉어퍼 ↘ +P

펀치의 3연타. 원, 투, 어퍼로 연결하여 사용하면 효과적이다

숄더 어택 ← → P

상대를 날려 링아웃시키는 기술

엑스 레리어트 → → +P

코너에서 이뤄지는 기술로 상대가 피해버리면 자멸하기 쉬운 점에 주의한다

자이언트 스윙 (던지기 타이밍에) ← ↙ ↓ ↘ → P

장소에 따라 장외까지 상대를 날려버릴 수 있는 시원한 기술로 많은 훈련을 해야 구사할 수 있다

연속기

기 술 명	버 튼 조 작	데 미 지
니 블라스트	→ +K	30
보디슬램	(던지기 타이밍에) → +P	50
더블암스 플랙스	(움츠리고 있는 상대에게) ↙ +P+K+G	60

제프리 맥와일드

1P일때

2P일때

필살기

파워 슬램 (던지기 타이밍에) → P

파워 봄 (던지기 타이밍에 웅츠리고 있는 상대에게) ↘ +P+K+G

머싱건니 리프트 (던지기 타이밍에 웅츠리고 있는 상대에게) ↓→K

아이언 크로 (던지기 타이밍에 웅츠리고 있는 상대에게),(레버를 움직여) ↓+P

연속기

기 술 명	버 튼 조 작	데 미 지
스매쉬 어퍼	(레버를 움직여) ↘ P	20
더블 어퍼	↘ + P P	계40
토킥 헤머	↓ + K P	계54
엘보 헤머	→← P	계42
엘보 어퍼	→ → + P P	계40
니 어택	→ + K	30

카게 마루

1P일때

2P일때

필살기

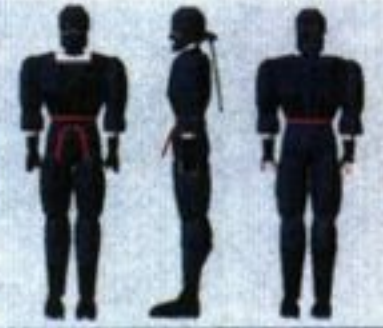
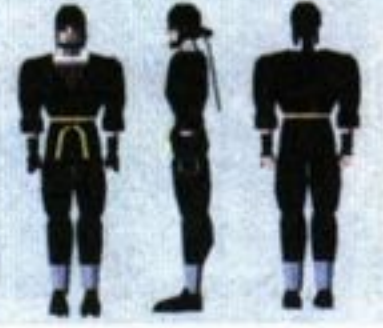
팔꿈치 치기 → P

고원락 (던지기 타이밍에)← +P

회전 아래차기 ←↙↓↘→K

영하 (던지기 타이밍에) ←→P

연속기

기 술 명	버 튼 조 작	데 미 지
수 차 차 기	↖ + K	50
낙엽선풍탄	(레버를 움직여) ↗ K	30
몸을 날려 무릎차기	(레버를 움직여) ↓ K	40
선 풍 차 기	←← K	40
도 하	(던지기타이밍에)P + K + G	50
뇌룡비상각	→→ + P + K + G	40

사라 브라이언트

1P일때

2P일때

필살기

펀치 사이드킥 P↓(+)K

대쉬 니 →→(+)K

토킥사이드 ↓KK

서머솔트 킥 ↖ + K

연속기

기 술 명	버 튼 조 작	데 미 지
라이징 엘보	→ + P	12
펀치 하이킥	P K	계38
하이킥 스트레이트	K P	계38
잭나이프킥	↘ + K	30
넥브리커 드롭	(던지기 타이밍에) →→ P	50
더블스텝 니	→ K ↘ K	계70

잭키 브라이언트

1P일때

2P일때

필살기

스피닝로 스핀킥 ← (+)P ↓ (+)K

컴보 엘보 스핀킥 P P → P K

대쉬 헤머킥 →→ (+)K

엘보 스핀킥 → (+) P K

연속기

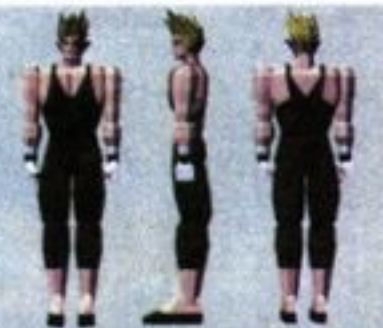
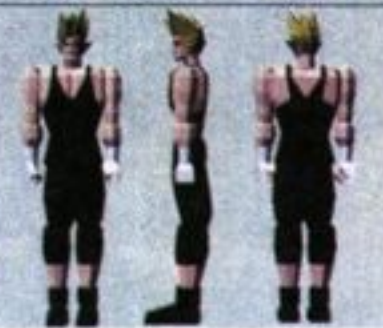
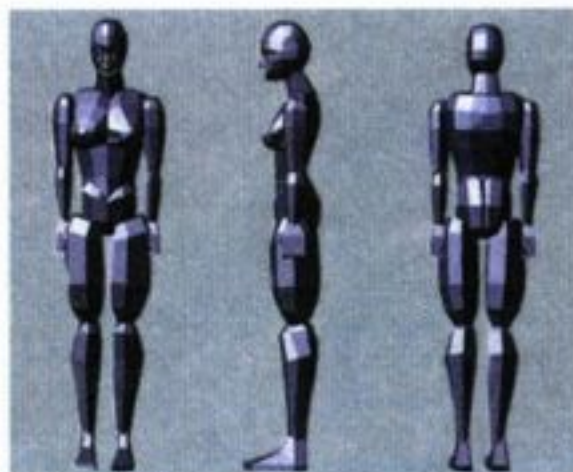
기 술 명	버 튼 조 작	데 미 지
스피닝 백너클	← + P	22
스피닝 암킥	← + P K	계42-52
서머솔트 킥	↖ + K	50
렉슬라이서	(레버를 움직여) ↓ K G	26
슬랜트로 스핀킥	↙ + P K	계42-52
토킥사이드	↘ K K	계48

듀랄

K.O.

뇌룡비상각

심장파

챔프 차세대 스페셜

차세대기 등장과 게임혁명의 시작

오락실에서 격투 게임을 하고 있을 때 갑자기 화면에 도전자 표시가 나타났다. 레벨 4정도의 실력으로 어렵게 컴퓨터를 상대로 이기고 있었던 내가 모습이 잘 보이지 않는 도전자의 참가로 어쩔줄 몰라하고 있을 때, 이미 게임 스타트. 도전자가 조작하는 게임 중의 캐릭터는 필살기를 정신없이 구사하며 나를 괴롭혔다. 불과 몇초만에 나는 패배. 도전자 캐릭터 '아키라'는 포즈를 취하면서 "너보다는 10년 빠르다"며 외쳤다. 압도적 파워로 나의 자존심을 뭉갠 그놈의 얼굴을 보려고 게임기의 맞은 편에 돌아 앉았더니 국민학생이 얼굴에 미소를 띠우며 게임에 열중하고 있었다.

'불과 2년전만 해도 오락실의 게임에는 자신이 있었는데...' 이렇게 생각하면서 게임기의 급격한 변화에 새삼 놀랬다. 그리고 급변하는 게임계에 하루빨리 대처하지 않으면 게임계에서는 구세대 취급을 당한다는 사실을 다시한번 깨달았다.

그렇다. 아름다운 3D 컴퓨터 그래픽, 그리고 고화질, 고음향 등의 게임을 이젠 오락실에서만 즐길 수 있는 것이 아니다. 차세대기의 등장으로 안방에서 그 흥분을 맛볼 수 있게 되었다.

***차세대기**
세가, 소니, NCE, 그리고 파나소닉. 각사 32비트 차세대기 등장으로 금년 가을에 〔게임〕이 변한다. 각 기종의 차이점은, 재미있는 소프트는, 그리고 차세대기에 의해 게임이라는 〔미디어〕는 어떻게 변할까. 이 혁명의 앞에는 어떤 세계가 펼쳐질 것인가를 챔프와 함께 진단해 보고 독자에게 도움이 되는 시간이 되었으면 한다.

체크 1 게임기 진화의 역사

32비트기라는 언어는 범람하고 있지만 도대체 무엇이 어떻게 변하고 있는 것일까?

우선적으로 진화 캘린더를 보고 체크해보자.

62년 메사추세츠 공과대학 학생이 세계 최초로 컴퓨터 게임 〔스페이스 워〕를 개발

71년 최초의 아케이드 비디오 게임 〔컴퓨터 스페이스〕가 미국에서 큰 인기

72년 아케이드 비디오 게임 최초의 히트작 〔퐁〕을 아타리사가 개발. 후에 일본에서 히트

75년 일본 최초의 TV 게임기 〔TV 테니스〕를 에폭사에서 발매

77년 닌텐도에서 컬러 TV 게임 〔6/15〕, 반다이에서 〔텔리비 잭스〕, 에폭사에서 〔시스템 10〕을 개발. 제 1차 TV 게임 붐을 일으켰다

78년 오락실에서 비디오 게임 〔스페이스 인베이더〕가 큰 붐을 일으키며 사회문제화

80년 닌텐도가 디지틀 시계와 액정 게임을 조합한 휴대용 게임기 〔게임 워치〕를 개발. 순식간에 3,000만개를 출하

81년 패밀리에 앞선 최초의 8비트 게임기 〔카세트비전〕을 에폭사에서, 〔뷰타〕를 토미에서 발매

83년 닌텐도, 8비트 52색 표시의 가정용 게임기 〔패밀리컴퓨터〕를 14,800엔에 발매. 연내 출하대수 50만대를 돌파

84년 남코, 코나미, 타이토 등 아케이드 게임기의 메이커가 계속해서 패밀리용 소프트의 개발을 발표

85년 패밀리의 인기를 확고한 위치로 끌어올린 괴물 소프트 〔슈퍼마리오 브라더스〕를 닌텐도에서 발매

86년 닌텐도 패밀리의 제 2차 전략상품으로서 〔디스크 시스템〕을 발매. 처음에는 호조를 보였지만 곧 판매량이 떨어져 처음으로 실패의 쓴잔을 맛봄. 후에 RPG 붐에 불을 붙인 〔드래곤 퀘스트〕를 에닉스에서 발매 (현재까지의 출하대수 1,340만개)

87년 패밀리의 라이벌기 〔PC엔진〕이 NEC 홈일렉트로닉스에서 발매. 그해 패밀리의 출하대수 1,000만대를 돌파

88년 최초의 16비트 게임기 〔메가드라이브〕가 세가

엔터프라이즈에서 발매. NEC HE가 업계에 가장 앞서 PC 엔진에 CD-ROM을 탑재한 〔PC 엔진 CD-ROM〕을 발매. 에닉스의 〔드래곤퀘스트3〕가 발매전부터 인기를 불러 최초 발매일에 게임 소프트로서는 처음으로 판매점 앞에 행렬이 늘어섰다

89년 닌텐도가 휴대용 카세트게임기 〔게임보이〕를 발매(93년까지의 누적출하대수 약 940만대)

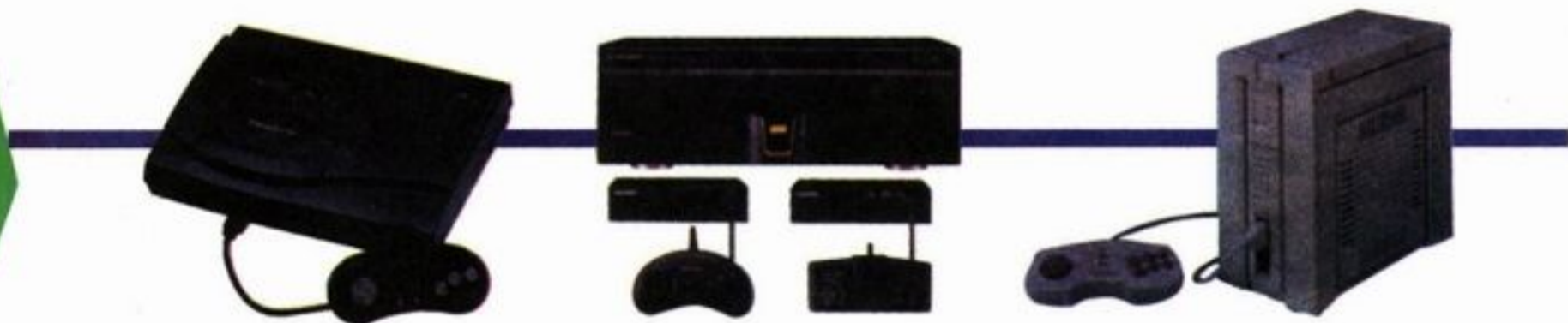
90년 닌텐도, 세가에 2년 뒤늦게 최초의 16비트 게임기 〔슈퍼패미컴〕을 발매. 2개월에 60만대를 출하하는 초인기 상품이 되었다.
세가, 닌텐도의 〔게임보이〕에 대항해 컬러 화면의 휴대용 게임기 〔게임기어〕를 발매

91년 '오락실 게임을 가정으로'라는 기치를 건 〔네오지오〕가 SNK에서 발매.
최초의 게임 기본체와 CDROM 시스템을 합체한〔PC엔진 듀오〕가 NEC HE에서 발매된다. 세가, 최초의 CDROM 시스템 탑재 게임기 〔메가 CD〕를 발매. 이 해 미국의 크리스마스 상품전략으로 세가의 제네시스(미국에서의 메가드라이브 명칭)이 최초로 닌텐도의 슈퍼NES(미국판 슈퍼패미컴)의 판매량을 뛰어넘었다

92년 오락실에서 인기를 모았던 〔슈퍼 스트리트화이터 2〕가 슈퍼패미컴 소프트로서 등장. 격투기 액션 게임 인기에 불을 붙였다(국내외 합쳐 판매수는 600만개)

93년 파이오니아 〔레이저 액티브〕, 후지츠의 〔마티〕 발매, 탈 게임 지향이 강한 새로운 타입의 하드로서 주목을 받았다.
닌텐도, 패밀리의 리뉴얼 버전 〔뉴패밀리〕를 발매. NEC HE 〔PC엔진 듀오〕의 염가판 버전 〔PC엔진 듀오R〕를 발매.
마츠시다전기산업이 게임기 최초의 32비트 머신 〔3DO 리얼〕이후, 세가, 소니를 비롯해 게임기 메카, 일렉트로닉스계 메카가 계속해서 32비트 게임기 발매를 발표

94년 10월 1일 산요전기 〔3DO 리얼〕의 호환기 〔트라이〕를 발매.
11월 11일 파나소닉 〔3DO 리얼〕의 리뉴얼 염가판 버전을 발매.
11월 22일 세가 〔세가 새턴〕을 발매. 일본 빅터에서도 호환기 〔v새턴〕을 발매.
12월 3일 소니, 〔플레이스테이션〕발매.
12월 9일 NEC HE에서 〔PC-FX〕 발매

95년 닌텐도가 64비트 차세대 게임기 발매?

체크 2 차세대기 철저 비교

이번 체크에서는 특히 유저들의 관심을 모으고 있는 세가새턴, 플레이스테이션, PC-FX를 기준으로 비교해 본다. 구입에 도움이 되길 바라며.

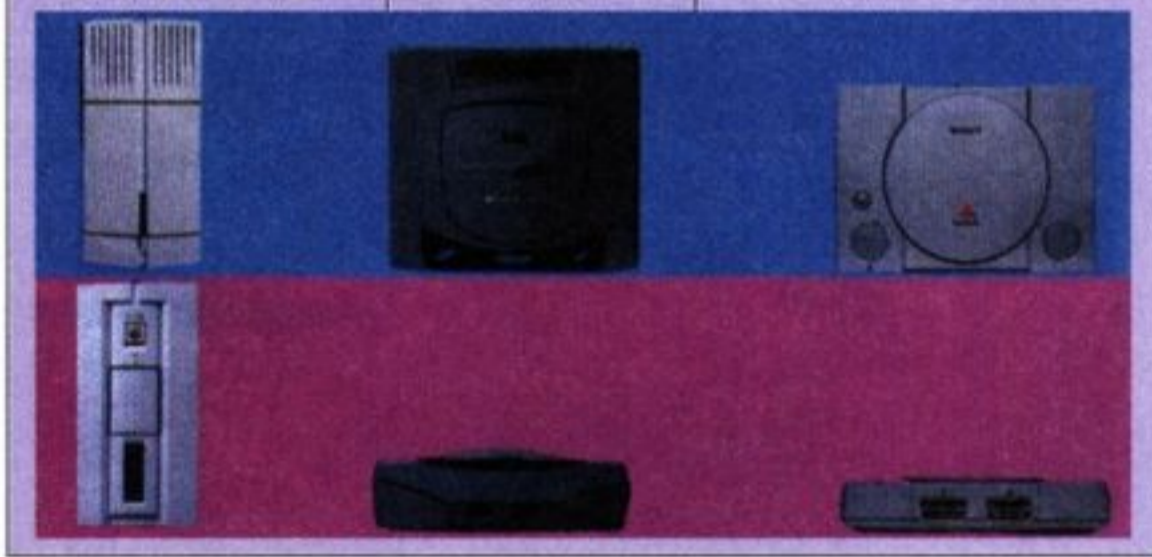
가격

세가새턴	44,800엔
플레이스테이션	39,800엔
PC-FX	/???

중량

세가새턴	약 1,6Kg
플레이스테이션	약 1,2kg
PC-FX	약 2,9Kg

크기

폭	길이	높이	
PC-FX	132m/m	267m/m	240m/m
세가새턴	257m/m	225m/m	75m/m
플레이스테이션	270m/m	188m/m	60m/m

서드파티수

세가새턴	플레이스테이션	PC-FX
200사 정도	240사 정도	약 10사 정도

현재 개발중의 소프트 수

세가새턴	플레이스테이션	PC-FX
약 100 타이틀	약 130 타이틀	약 15타이틀

리셋부터 게임시작까지의 시간

세가새턴	19초
플레이스테이션	24초
PC-FX	?

출하 페이스

세가새턴
95년 12월까지 200만대

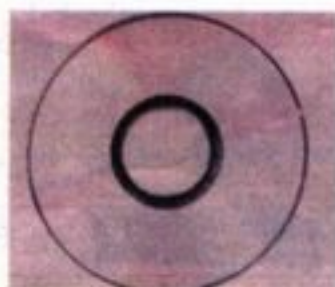
플레이스테이션
95년 3월까지 100만대

PC-FX
발매후 1년간 50만대

체크 3 게임 업계 춘추전국 지도

MCA
일렉트로닉 아츠빅터
3DO
32비트 CPU공급
타임워너
통신게임제휴
AT&T
통신게임제휴
게임기용OS개발
마이크로소프트
히타치
야마하
32비트 CPU공급
호환기공동개발 하드기술제휴
라이센스 계약
라이센스 계약
마츠시다 전기산업
세가 엔터프라이즈
CD ROM 생산
호환기(V새턴) 공동개발·발매
일본빅터
하드 소프트제휴
산요전기
호환기 (TRY) 발매
도시바
허드슨
아스키
캡콤
반다이
아트딩크
코에이
코나미
타카라
남코
빅터엔터테인먼트
64비트 MPU제휴
하드 기술제휴
샤프
하드 기술 제휴
닌텐도
하드 기술 제휴
필립스
SGI
파이오니아
하드기술 소프트제휴
소니뮤직엔터테인먼트
소프트 기술제휴
하드기술 소프트제휴
하드제휴
테크모
T&E 소프트
일본물산
32비트 CPU공급
NEC
소니컴퓨터 엔터테인먼트
NEC 홈 일렉트로닉스
32비트 CPU공급
소니

터. 음악용 CD를 차세대기에 걸면 당연히 음성만을 재생할 수 있다.

세가 새턴으로 플레이 스테이션의 소프트는 재생가능?

당연히 재생하는 것은 불가능하다. 세가 새턴, 플레이스테이션, PC-FX, 3DO와 네오지오 CD 등, 소프트를 겉만 봐서는 같은 CD이지만 각사가 오리지널 포맷으로 만들었기 때문에 기록하고 있는 데이터는 읽어낼 수 없다.

이렇게 되면 같은 세가에서 발매되고 있는 '슈퍼32X', '메가드라이브'와 '세가새턴'에 대해서는 어떨까 하는 의문이 생기게 된다. 이것에 대해서도 기록형식이 다르기 때문에 재생하는 것이 불가능하다고 한다.

VIRTUAL BOY

체크 4 차세대기의 의문 추궁

차세대기의 발매로 기존의 게임기의 가격 하락은?

차세대기의 등장은 기존의 모든 게임기의 가격에 작은 영향은 끼치고 있으나 두드러진 영향은 현재로서는 없다. 특히 세가에서는 '차세대기의 발매로 메가드라이브 등의 기존의 게임기의 정가가 싸게 되는 일은 없습니다. 단 매장마다 조금씩 사정은 있을 수 있습니다'라고 말할 뿐이다.

음악용 CD를 차세대기로 재생?

CD ROM을 굳이 해석한다면 '읽어내기 전용 CD'. 음성만이 기록된 음악 CD는 기술적으로 말하자면 CD ROM 한 종류로 분류된다. 어떤 차세대기도 영상, 음성, 문자정보를 재생할 수 있다는 것은 이미 알고 있을

이것이 주목의 32비트 (버철보이) 소프트

버철보이는 본체부분과 특수한 콘트롤러 부분으로 나뉘어지며 콘트롤러는 더블버튼이라는 신기축을 채용하여 '특별함'을 보여주었다. 쇼장에 소개된 소프트로는 〔마리오 브라더스 버철보이〕, 〔텔레로 복서〕, 〔스페이스 핀볼〕이 소개됐지만 아직은 완성단계가 아니였다.

버철보이 사양		
	하드웨어 부분	
	디스플레이	적색 LED와 거울에 의한 스캔방식
	cpu	32비트 RISC 칩
	크기	세로 21.7×가로 25.4×높이 11(본체부분만)
	중량	760그램(본체부분만)
	전원	건전지 6개 필요 별매 AC 어뎁터(패밀리용과 동등한 제품) 별매충전식 어뎁터
	(ROM 카트리지 부)	
	크기	세로 6.8×가로 7.6×두께 0.65

제 6회 초심회 소프트 전시회

차세대기 '버철보이'의 화려한 등장

취재 : 송백정·명인

"「초심회」란 닌텐도가 개발한 소프트가 중심이 되어 출품하는 소프트 전시회를 말합니다!"

지난 11월 15일~16일에 걸쳐 일본 동경 하루미에서 제 6회 초심회 소프트 전시회가 많은 관람객들의 호응속에 개최되었다. 특히 관람객들의 인기를 모은 것은 닌텐도가 출품한 32비트 차세대기 '버철보이'였는데 이를 플레이하는 관람객들은 탄성을 지를 정도로 고기능을 자랑하였다. 하지만 초기대를 모으고 있는 닌텐도 64비트 '울트라 64' 게임기의 미공개로 많은 아쉬움을 남기는 전시회이기도 했다.

그 외에 국내에도 상륙하는 「슈퍼동키콩컨트리」, 「드래곤퀘스트 Ⅵ」, 「크로노트리거」, 「톨네코의 대모험 2」등의 영향가 있는 소식을 전하며 차세대기 버철보이의 진단, '울트라 64'의 미공개 등의 체크를 해보기로 한다.

체크 1 64비트 '울트라 64'의 실물 하드가 없다

이번 초심회에 출품하기로 한 '울트라 64'는 아쉽게도 다음으로 연기되었다. 업체 관련자와 유저들에게는 최대의 불만 요소가 되었지만, 닌텐도 측도 말 못할 이유가 있었다. 그 이유는

첫번째, 현단계에서는 완성된 실물의 하드가 없고, 또 아케이드판을 출전할 수도 있었지만 닌텐도 자신이 직접 국내외에서 판매하는 것도 아니기 때문 (판매처 : 미국 아케이드 업체 윌리엄스사).

두번째, SFC·게임보이 등 가정용 게임의 출전을 목적으로 한 초심회라는 점을 생각해도 아직 시기상조라 할 수 있기 때문.

그럼 64비트기의 하드와 소프트는 언제 그 실물을 볼 수 있을까? 그것은 내년 8월쯤에 열리는 초심회에서는 확실한 모습을 볼 수 있을 것이다. (초심회 개최 장소 미정)

닌텐도 '울트라 64'의 예상도

체크 2 32비트 '버철보이'의 개발상황

닌텐도에서는 32비트 차세대 게임기를 최종적으로 '버철보이'로 확정, 그 전모를 공개하였다.

발매시기는 내년 3월 경. 지금까지의 TV 게임에는 없었던 새로운 시스템을 사용하게 됨으로써 신장르를 개척한다고 한다.

또한 이번 초심회에서는 3 타이틀이 출전되었는데 하드웨어의 가격은 19,000엔 전후이다.

닌텐도의 '버철보이' 부스

이것이 버철보이다

체크 3 전시장의 이모저모

▲영원불멸의 시리즈작 「드래곤퀘스트「Ⅵ」. 에닉스 부스에서는 대형 화면을 준비하여 관람객들의 눈길을 끌었으며 컴패니언(부스걸)들도 열성적으로 홍보에 열을 올렸다

「톨네코의 대모험」으로 유명한 춘소프트의 부스도 발군. 시리즈 2탄의 타이틀이 최종적으로 확정되었다. 개발상황은 30%정도이고 확정된 타이틀은 「떠돌이 시렌」 ▶

▲국내에도 동시발매되는 대망의 「슈퍼동키콩컨트리」. 이번 초심회에서 2번째로 큰 규모를 자랑했다. 특히 캐릭터 체인지 신이 웃음을 자아내게 한다

▼선소프트에서 자신있게 내놓은 봄버맨 시리즈 제 3탄 「슈퍼봄버맨3」와 「퍼닉 봄버맨」, 그리고 끝내주는 누나들…

이것이 주목의 버철보이

▲ 드디어 슈퍼컴보이용으로 이식한 「화이 터즈히스토리」. 그런데 플레이하는 관람 객들이 없는 걸 보니 인기가 없는 모양이군

▲ 스퀘어의 「원더프로젝트J」도 출품

▲ 개발발표가 있은지 오래간만에 선을 보인 「이스5」. 과연 발매는 어느쯤에 될 것인지…

▲ 슬램덩크의 인기를 계속 유지시키고 싶다는 반다이의 부스에서 그 의욕과 인기도를 가늠할 수 있었다. 「슬램덩크2」와 초무투전 최종회 「초오공전」의 등장

▼ 포로가 된 송백정. 괴물 '가메라'에게서 풀려난 다음 바로 아름다운 부스걸들의 포로가 되었다는 후문이 있었는데, 완전 쌍코피 터지는 날이군!

▶ 여러종류의 소프트를 전시한 어클레임 저팬의 기세도 만만치 않다

▶ 「버블보블」 제 2탄 「퍼즐보블」의 재미도 한몫

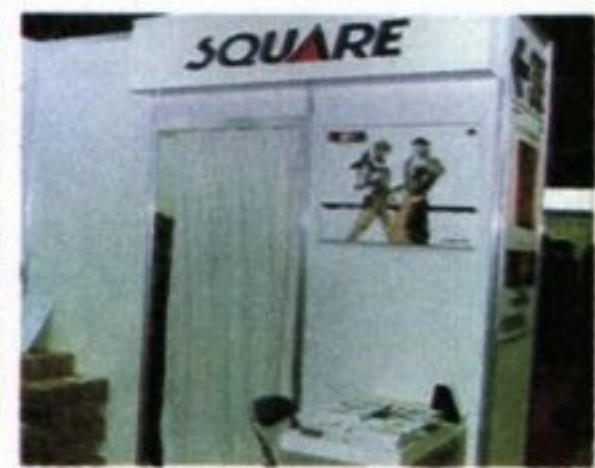
▼ 취재열기 또한 압도적이다

▶ 타이토의 「에스트 폴리스전기2」 부스에 대형 브로마이드가 앞을 가로막고 있다. 꼭 관람을 하라는 것인지…

▼ 퀘스트의 부스에서는 실물과 너무나도 닮은 캐릭터를 전시하여 눈 나쁜 관람객들을 혼돈케 했다

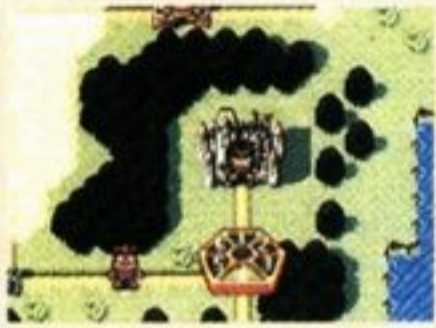
▲ 지금까지 출시한 작품 속속 인기를 모은 캡콤사도 빠지지 않았다. 과연 열기가 식을 날이 언제인지…

아트라스에서 「마신전생2」도 전시 중에 있다

▼ 슈퍼컴보이에 이어 게임보이 소프트도 등장했는데 그 중에서 「드래곤볼」이 가장 많은 인기가 있었다

▲ 지난달 특보로 소개했던 「프론트미션」은 화려함을 자랑했다

체크 4

기대의 출품 소프트웨어

와간 파라다이스
남코/액션/12월 16일/8,800엔

도카폰3·2·1
아스믹/테이블 게임/12월 2일 발매/9,600 엔

크로노트리거
스퀘어/롤플레잉/95년 3월 11일/11,400 엔

화이팅 폴리곤(가제)
닌텐도/액션/95년 3월/9,800엔

팩인타임
남코/액션퍼즐/95년 1월/7,900엔

원더 프로젝트J
에닉스/어드벤처/12월 9일 예정/11,800 엔

에스트폴리스전기II
타이토/롤플레잉/95년 2월/9,980엔

슈퍼 동키콩 컨트리
닌텐도/액션/11월 26일/9,800엔

슈퍼봄버맨3
허드슨/액션퍼즐/95년 3월/8,900엔

다비스타리온3
아스키/시뮬레이션/95년 2월/12,800엔

힘내라 고에몽3
코나미/슈팅/11월 25일/9,800엔

드래곤볼Z 초오공전
반다이/롤플레잉/95년 3월/10,800엔

슈퍼테트리스3
BPS/퍼즐/12월/8,500엔

드래곤퀘스트VI
에닉스/롤플레잉/95년 3월/11,800엔

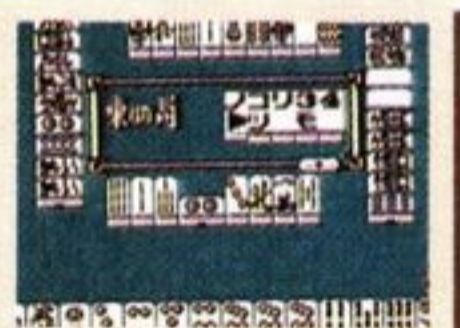
가마이타찌의 밤
춘소프트/어드벤처/11월 25일/10,800엔

별의 카비2(가제)
닌텐도/액션/95년 3월/3,900엔

엑스맨(X-MEN)
캡콤/액션/95년 1월/9,980엔

록맨X2
캡콤/액션/12월 16일/9,800엔

프론트미션
스퀘어/시뮬 롤플레잉/95년 2월 24일/11,400엔

제4차 슈퍼로봇대전
반프레스토/시뮬레이션/95년 3월/12,800 엔

프로마작 극GB
아테나/테이블게임/12월 하순/4,900엔

극상! 파로디우스
코나미/액션/12월 16일/9,800엔

더라스트배틀
테이치크/롤플레잉/12월 2일/9,800엔

패크패닉
남코/액션퍼즐/12월 9일/3,500엔

드래곤볼Z
반다이/롤플레잉/11월 25일/4,800엔

극상! 파로디우스

슈퍼컴보이	현지 발매일	94\11\25	장르	슈팅	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	코나미	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타		게임 난이도	ABC ⓓEF

코나미의 인기 캐릭터가 총 출연한다!

저녀석들입니까? 제일 웃기는 비행기가 저녀석과 이녀석이다. 인형 미사일이 날아가거나 춤을 추거나해서 웃음을 자아낸다

굉장히 웃기는 3종류의 새로운 비행기들. 어떤 것을 선택할까?

게임중에 등장하는 자신의 비행기나 적 캐릭터들이 모두 코나미의 인기 캐릭터인 이 게임. 슈퍼컴보이용에서는 아케이드용에서는 없었던 3종류의 비행기가 새롭게 추가 되었다. 그리고 그것 모두가 웃음을 자아내게 하는 코나미 캐릭터들 뿐이기 때문에 꼭 한번 해볼 만한 게임이다.

개그가 극상이면 난이도도 극상! 만만치 않은 스테이지의 퍼레이드!!

STAGE 1 크레인 스테이지

춤추는 팬더인 안나 파블로가 보스. 발목에서 조무래기 적을 대량으로 방출한다

늘어나는 팔이 길을 막는다.

STAGE 2 크레인 스테이지

전작에 이어 고양이 전함이 등장! 다채로운 공격을 익혔다

오- 호호호호호호홋

STAGE 3 과자 스테이지

딸기나 보석으로 둘러싸인 케이크 속을 파고 들어간다. 우파에게 딱 어울리는 스테이지이다

STAGE 4 교통표지 스테이지

고속 스크롤하기 때문에 스피드가 2배 이상 필요하다

STAGE 5 SD 보스 스테이지

우주공간에서 갑자기 나타나는 SD보스들. 과거의 원한이 대폭발한다

STAGE 6 토끼 스테이지

어떤 게임의 보스와 너무 닮았다. 드디어 여기까지 왔다

토끼가 떡방아를 찧는다. 함께 찧지 말아요

우파 & 루파

고에몽 & 에비스 마루

드라큐라군 & 키드 드라큐라

뿌요뿌요통

슈퍼컴보이	현지 발매일	94\12\2	장르	슈팅	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	컴파일	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	6,800엔	기타		게임 난이도	A B C Ⓓ E F

지금 또다시 전설(?)의 뿌요들이 돌아왔다… 뿌요뿌요通(통)에서는 용량이 전작의 4메가에서 그 4배인 16메가로 늘어났고, 여러면에서 대폭적으로 파워 업되었다. 등장하는 적 캐릭터, 샘플링 음악, 그리고 그 외 어느면에서 보더라도 전작을 능가할 만큼 훌륭하게 제작되어 있다.

3대 테크닉을 소개!

방해 뿌요를 없애버려라!

한번 싸워볼래!

방해 뿌요끼리 서로 싸워 없어진다. 서로 죽이기(相殺)이라는 문자에 주목!

서로 싸우게 한다는 것은 상대방으로 부터 방해 뿌요가 보내져 오는 동안에 이 쪽에서도 방해 뿌요를 보냄으로써, 같은 수의 방해 뿌요가 서로 없어져 버리는 현상을 말한다. 예를 들면 1P쪽이 5연사를 완성시켰더라도 2P 쪽이 상대방의 방해 뿌요가 떨어져 내리기 전에 6가닥을 완성 시키면, 5연사 분의 방해 뿌요를 없애버림과 동시에 1가닥 많이 만들어진 만큼의 방해 뿌요를 상대에게 보낼수 있다는 사실이다.

퀵턴으로 안심

으윽, 이것으로는 뿌요를 없앨 수 없다

당황하지마! 버튼을 2번 누르면 빙그르 회전하니까

전작에서는 세로 1열분의 공간에서는 뿌요를 회전 시킬 수가 없었다. 하지만, 통에서는 버튼을 두번 누르는 것으로 위 아래의 뿌요가 바뀌어 들어갈수 있도록 변경되어 있다.

전멸시킨 보너스로 단숨에 유리한 고지 점령!

전멸에 성공. 이렇게 되면 잘 해낸 것이다. 뿌요를 4개 연결 시키는 것만으로 대량의 방해 뿌요를 상대방에게 보낼 수가 있다

전멸시킨다는 것은 화면에 있는 뿌요를 모두 없앤다는 것이다. 전멸에 성공하면 화면에 전멸이라는 문자가 표시되고, 그동안에 뿌요를 없애버리면, 대량의 방해 뿌요를 상대방에게 보낼 수 있게 되었다.

새로 추가된 기능

뿌요의 색 수에 주의

레벨 3이상은 5가지 색상으로 배틀

게임에 등장하는 뿌요의 색상은 모두 5종류. 혼자서 게임을 할 경우, 레벨 1-2는 4가지, 레벨 3이상은 5가지 색상의 뿌요가 출현한다. 2인대전 플레이에서는 3-5가지 색상의 뿌요가 등장하도록 설정이 가능하다.

뿌요가 사라지는 모습에 주목

이것은 물론 루루. 성격이 잘 표현되어 있다

사탄이 뿌요를 없앨때는 카방클로 변화한다

딱 두조각으로 잘라지는데, 뿌요가 참 비참하게 느껴진다

게임에 몰두하고 있으면 그냥 지나쳐 버리는데, 캐릭터에 따라서 뿌요가 사라지는 모습이 다르다. 해피는 음표로, 물고기 인간은 거품으로, 사무라이 몰은 뿌요를 두조각으로 나눈 다음 없어지는 것처럼 상당히 다양한 방법으로 사라진다.

모탈컴배트 2 -궁극신권-

어클레임 저팬\대전액션\11,800엔\94년 11월 11일

새로운 액션의 화끈함과 강한 충격을 가져다 준 궁극신권에 의해 일세를 풍미했던 모탈 컴배트. 그 II편이 드디어 슈퍼컴보이로 등장! 궁극의 진화를 지켜 보기를!

캐릭터가 12명으로 증가!

각각의 캐릭터에게는 배경 스토리가 있다. 전작에서의 인연에 연연하는 놈도 있다

누구를 선택할까 망설여진다. 여성 캐릭터도 2명으로 늘었다

번에 등장하는 캐릭터는 전작보다 대폭 늘어 12명이 되었다. 게다가 전작에서 친숙한 캐릭터도 있으며, 새로이 등장, 두려움을 느끼게 하는 캐릭터까지 다양하고 개성적인 멤버가 준비되어 있다. 평범하지 않은 점으로 인기를 모으고 있는 게임이 아니라, 이것은 캐릭터를 보는 것만으로도 해 볼만한 가치가 있다고 여겨진다.

한층 진화한 궁극신권

친숙한 끝내기 화면. 자주 커멘드를 잊어 버린다…

이번의 궁극신권은 한가지가 아니다. 여러가지 궁극신권을 사용해 보자!

이번작에는 한 캐릭터당 2가지의 궁극신권이 준비되어 있다. 그 2가지 스페셜 수행이라는 것이 상대를 갓난아기로 변하게 하는 '베이비리티'와 디스코 댄스를 추게 만드는 '프렌드쉽'이다. 둘다 마지막 기술임에 틀림없지만, 조금 잔혹한 이미지가 있는 궁극신권에 비해 상당히 가벼워진 인상을 느끼게 해준다.

미키와 미미의 매직컬 어드벤처 2

캡콤\액션\9,500엔\94년 11월 11일

2인 동시 플레이 기능을 추가해서 재등장! 미키와 미니가 불가사의한 세계를 대모험한다! 3가지의 새로운 의상을 입고 게임 클리어를 노려라!!

서커스의 수수께끼를

2인 동시 플레이가 가능해졌다. 협력해서 해결해 나가자!

구피로 부터 서커스에서 생긴 이변을 듣는다

서커스를 보러간 미키 마우스와 미니 마우스. 하지만 서커스는 엉망이 되어버렸고 먼저 구경갔던 친구들도 보이지 않는다. 미키와 미니는 서커스에서 일어났던 사건을 해결해 보기로한다. 이번 작품에서는 2인 동시 플레이가 가능해졌고, 의상 체인지도 3가지가 추가되었다.

3가지의 새로운 의상을 구사해서 전진하자

전작에서 호평 받았던 커스텀 체인지 시스템은 이번에도 등장한다. 3가지의 새로운 커스텀을 사용할 수 있다. 언제라도 바꿔입을 수가 있기 때문에 스테이지의 상황에 맞춰 잘 사용해보도록 하자.

스위퍼

레인저

카우보이& 카우걸

루나 이터널 블루

LUNAR ETERNAL BLUE

CD 알라딘보이	현 지 발매일	94/12/22	장르	롤플레잉	화면외국어 수 준	일 본 어 중
	제작사	게임아츠	용량	CD ROM	대 상 연 령	중 고 생 이상
	현 지 발매가	9,800엔	기타		게 임 난 이 도	A B © D E F

스토리의 열쇠를 쥔 자는 누구인가!

대용량 데이터에 의한 풀 애니메이션 전투가 3차원 필드에서 펼쳐진다. 적의 대기 모션을 통해 공격 패턴을 눈치채는 등 전략성도 대폭 강화되었다. 캐릭터를 중시한 인공 지능(AI)을 이용하여 사실적인 전투를 벌일 수 있다.

기술은 캐릭터가 레벨 업 하면서 익혀간다. 장비하는 무기 순으로 위력이 상승한다

마법은 플레이어가 자유로이 파워 업할 수 있는 마법, 전투 보조 마법, 아이템을 장비하여 사용하는 마법 등 3가지가 있다

하드의 한계에 도전한 그 아름다움은 모험심을 자극하기에 충분하다. 비주얼 신에서는 총 4,000장에 이르는 애니메이션과 14명의 성우들이 출연, 게임의 감동을 직접 느낄 수 있다.

루시아

수수께끼의 유적 파란탑에 침입한 소녀 히로는 이상한 방 속으로 빨려들고 만다. 그 방에는 크리스탈 속에 잠들어 있는 루시아가 있었다. 눈을 뜬 루시아는 히로를 향해 말했다.

"나는 파란별에서 왔어요. 지금 루나에는 재앙이 닥칠 거예요. 나를 아르테나 여신과 만나게 해주세요."

모든 것이 베일에 싸인 소녀 루시아. 과연 그녀의 정체는 무엇일까...

아르테나의 4영웅

레오
아르테나 신단의 대장. 백의 기사라고 불리운다. 의리있고 부하들의 존경을 받는 인물이지만, 오로지 전진만을 추구하는 돌격형이다

라이나스
아르테나 신단의 무장. 무인답게 항상 근엄한 자태를 지키는 인물이다

마우리
아르테나 신단의 신관. 사람들 앞에는 잘 나서지 않는 편이며 여신의 돈독한 신뢰를 받고 있다

보건
아르테나 신단의 마법사. "마법은 세계 제일"이라고 호언장담할 정도로 마법 능력이 뛰어나다

히로
본편의 주인공. 사막의 오아시스에서 할아버지와 함께 살고 있다. 이 세계의 불가사의와 전설에 흥미를 갖고, 보다 넓은 세계로의 여행을 꿈꾸고 있다

레미나
마법 길드의 주인. 루나 세계 제 1의 아가씨. 왠지 돈에 대해 집착을 보인다

론화
라파의 숲을 떠도는 인간. 뭐든 주사위로 해결하려는 습관이 있다

진
유랑 극단의 무희

여신 아르테나

옛날부터 전해져 내려온 여신의 전설- 아르테나는 4마리의 용과 드래곤 마스터를 쫓아 파란별로부터 이 땅에 하강했다. 대지의 명을 받고 사람들을 이끌고 루나를 새로운 고향으로 만든다.

그러나 단순한 전설로만 여겨지던 여신 아르테나는 실존했으며, 다시 이 땅에 강림했다.

사람들의 부패한 마음과 그들에게 내려질 재앙을 막을 수 있는 것은 오직 자신 뿐이라고 생각한 여신은 아르테나 신단과 4영웅을 거느리고 강력한 지배체제를 구축하려고 한다.

魔神転生 II 마신전생 II

슈퍼컴보이	현지 발매일	95/2월 예정	장르	시뮬레이션	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	아트라스	용량	미정	대상 연령	중고생 이상
	현지 발매가	11,800엔	기타		게임 난이도	AB©DEF

1년여의 침묵을 깨고 마신전생 2탄이 등장한다! 총 악마수 267마리, 총 맵 64면, 게다가 대폭적인 시스템 개편을 통해 전작을 능가하는 거대한 스케일을 자랑한다.

동경이 악마의 도시로 변한다!!

필드 맵은 디지틀색을 강조한 쿼터 뷰 방식을 채용하고 있으며, 사실성을 추구한 전투 화면을 제공한다. 한편, 전투 시스템을 대폭 변경하였으며 사교의 관을 대신해 〔리믹스 스테이션〕이 새롭게 등장한다.

오른쪽이 전체 맵. 루트로 이어져 있는 전투 맵을 클리어 하는 것이다

다시 지상에 모습을 드러낸 악마와 싸운다

우선, 동료를 배치하는데 적은 번호 순으로 배치할 수 있다

항상 달의 상태를 표시하며, 보름달일 때는 역시 악마가 우세하다

오른쪽의 사각형은 아군의 거점이며, 왼쪽의 파란 사각형은 HP를 회복할 수 있는 샘물이다

전율과 공포···

구약·여신전생

슈퍼컴보이	현지 발매일	미정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	아트라스	용량	미정	대상 연령	중고생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	AB©DEF

패밀리용 〔여신전생 I〕과 〔여신전생 II〕가 슈퍼컴보이용으로 이식된다. 오토 매핑과 악마 분석 시스템, 콘트롤러 컨피그 등 3D형 롤플레잉으로서 부끄럽지 않은 편리한 기능이 추가되었다.

旧約·女神転生

지금, 악마가 되살아난다

이 게임은 패밀리용 작품을 컨버전하여 제작하는 것으로 패밀리에서 찾을 수 없는 요소들을 대폭 추가시켰다. 아직은 화면사진 공개가 되지 않은 상태라 많은 것을 소개할 수 없다.

특히 3D 던전과 오토 매핑 시스템이 돋보이는 작품이다. 한손으로도 조작할 수 있는 콘트롤러 컨피그 기능과 오리지널 악마 캐릭터, 그리고 무기와 방어구도 대폭 추가되었다.

SPECIAL COMMINGSOON

METAL MAX RETURNS

리턴즈 매탈맥스

슈퍼컴보이	현지 발매일	95/3월 예정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	데이타 이스트	용량	미정	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	ABⓒ DEF

팬들의 뜨거운 요청에 힘입어 매탈맥스도 슈퍼컴보이용으로 다시 둥지를 튼다. 남자들만을 위한 롤플레잉이라는 표어를 걸고 등장하는 (리턴)은 스토리성을 부각시켜 알기 쉽게, 그러나 전작의 흥미를 그대로 안고 유저들에게 어필할 것이다.

남자의 욕망을 모조리 불태우자!!

추가 정보

지명수배자 5마리
던전 25곳
서브 게임 1종류

개조 시스템 대폭 강화

공격을 중시하는 플레이어에게 희소식! 주포 1문, 부포 2문, 특수 병기 2문을 포함하여 총 5문까지 무기 장착할 수 있다. 전투 판넬도 전차마다 설정할 수 있다.

원거리 전차 자동 회수

플레이어의 콘트롤러를 곳곳에 존재하는 컴퓨터에 접속해서 프로그램을 해킹하면, 원거리에 있는 전차를 자동으로 회수할 수 있다. 물론, 프로그램 중에는 신호 시스템이 있어 간단히 조작할 수 있다.

무인 전차 엄호 프로그램

DOM

컴퓨터 유니트에 프로그램을 탑재하면 그 프로그램에 상응하는 특성을 발휘한다. 예를 들어, 엄호용 프로그램을 색인하고 있는 전차에 탑재하면 전투시에 플레이어를 엄호한다.

그래픽전반에 걸친 파워업!!

① 리오랄드의 전송 장치
② 지구 구제 센터의 리프트
낯익은 자동판매기
④ 콜로나빌의 붕괴 장면
⑤ 레이저 바추카 설계도
⑥ 필드 화면
⑦ 리오랄드의 남쪽 동굴
⑧ 도청 지하철
⑨ 전투 화면
⑩ 지명수배자 포스터
⑪ 전차실과 넝마주이
⑫ 리오랄드의 술집
⑬ 동전주입식 전축
⑭ 에덴 마을

제 4차 슈퍼 로보트 대전

제 4차 대전이 발발!! 새로운 캐릭터가 계속 등장! 이번작은 지금까지 등장한 캐릭터의 총등장에다 새로운 캐릭터까지 추가되었다. 현재까지 나온 로보트 대전 게임들을 집대성했다고도 할 수 있는 작품을 감상해 보도록하자.

슈퍼컴보이	현지 발매일	95/3월 예정	장르	시뮬레이션	외국어 수준	일본어 중
	제작사	반프레스토	용량	24M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	A Ⓑ C DEF

제 3차의 다음작, 드디어 등장!!

전작 〔EX〕 후의 시대설정이지만 시스템과 내용, 시나리오적으로는 〔제3차〕의 속편이 될 듯하다. 그러나 전작에 등장한 '마장기신(魔裝機神)' 4체도 등장한다. 그것이 어떤 식으로 스토리에 관계할지는 아직 미정이지만, 지상과 라 기아스의 양쪽을 번갈아 다니는 로보트대전이 되는 것은 확실하다. 지금부터 차례차례 그 정보를 공개한다.

Z건담도 등장한다

보다 많은 파일로트가 갈아 탈 수 있게되었다

배경과 음악 등, 새로운 것과 리뉴얼되어 있는 것이 상당히 많다

더욱 재미있고 이해하기 쉽게…

벌써 이번회로 5번째 작품이 되는데, 시스템은 지금까지의 작품 이상으로 이해하기 쉽게 되어 있다. 유니트의 이동방법과 명령형태는 종래의 것과 크게 변화되지는 않았지만 유니트와 무기의 개조, 맵 사용 가능한 유니트와 파일로트의 갈아타기 등이 더욱 재미있는 요소로 추가되었다.

게타 로보트 G의 게따빔. 약간의 그래픽 변경이 있는 듯하다

에너지도 게이지로…

에너지 표시가 알기쉽게 되어 있다

화면사진을 보면 알 수 있는데 HP게이지의 밑에 새로운 '에너지 게이지'가 사용된다. 그러므로 전투 중에 언제라도 남은 에너지의 확인이 가능하다.

그래픽도 새롭게 재구성

콤바트라V의 그래픽은 대폭 변경되어 있다

처음으로 등장할 가능성이 높은GP-01fb

지금까지 있던 유니트, 특히 전작에서도 등장한 유니트마저 그래픽을 새롭게 재구성하였다. 이제까지와 똑같은 무기를 사용했을 때의 그래픽에도 변경이 있을지 몰라 유저들의 관심을 집중시키고 있다!!

오리지널 캐릭터가 더욱 많이…

마장기신이 등장했기 때문에, 오리지날 마장기도 여태까지의 수준을 초월하여 등장할 것이라는 것은 기정사실이 된 듯하다. 게다가 이 시리즈는 매번 새로운 애니

메이션 유니트가 등장하고 그 애니메이션의 적 캐릭터까지 포함시키면 새로운 유니트는 매우 풍부하다. 애니메이션 팬에게는 대단한 관심거리가 될 것이 분명하다.

전작까지 등장한 캐릭터는 전과 같이 출연!

맵 오른쪽에 알 수 없는 유니트가 있다!

갓데스

물의 공격을 특기로 하는 유니트, 파이로트는 튜티. 전작에서는 원거리 공격을 특기로 하는 유니트로 맵병기도 강력했지만, 이번회의 공격력은 어떤 것일까.

잠지드

전작에서 파일로트가 "미오 사스카"였던 대지 정령의 가호를 받는 유니트. 겉모습대로 무거운 머신으로, 이동력은 거의 없지만, 공격력은 대단히높으며 주로 접근전에 그 위력을 발휘한다.

마장가신

사이버스타

전작에서 주인공 유니트. 바람의 정령을 갖는 마장기신으로서, 변신하여 하늘을 날 수가 있다. 이동력이 대단히 높고 공격력도 상당하다. 어떤 상황에서도 싸울 수 있는 만능 유니트로서 사용할 수 있다.

그란벨

불의 정령을 갖는다. 파일로트는 얀 론. 사용하는 정령대로 화염 공격을 특기로 하고 단순한 공격력은 사이버스타를 초월하는 부분도 있는 강력한 유니트.

최강 공격 방법 '문 어택'의 위력을 기대!

많은 유니트가 등장하는 엘가임계

구 캐릭터도 등장

최강의 유니트 다이탄

이번회도 성장하는지 수수께끼의 라이딘

점보트3과 엘가임

이번회에 추가된 것은 '점보트3'과 '엘가임' 2종류. 점보트3은 3기의 메카가 합체된다. 엘가임은 1기단체이다. 그러나 애니메이션을 생각하면 엘가임계 역시 강력하다.

SPECIAL COMMINGSOON

신작라인

SFC 파워 오브 더 하이어드

메사이아/ 롤플레잉/ 9,800엔/ 94년 12월 중순 예정

〔하이어드〕는 용병을 의미하는 말이다. 주인공들은 〔마수〕를 용병으로 거느리고, 그들이 지닌 불가사의한 힘을 자신의 체내로 흡수함으로써 강력한 〔수마법〕을 발휘할 수 있다.

걷잡을 수 없이 타오르는 불길, 힘없이 무너져 내리는 다리

용병의 힘을 빌어서 사용할 수 있는 〔수마법〕에는 공격계, 치료계, 강화계, 탈취계 등의 4가지 타입이 있다

시뮬레이션형 롤플레잉 사상 최대의 빅보스 출현!

이동, 전투, 마법 모두가 맵상에서 이루어진다. 화면 변환은 없으며 상하좌우의 움직임을 사실적인 애니메이션으로 표현한다

SFC NBA JAM 토너먼트

어클레임 저팬/ 스포츠/ 가격 미정/ 발매일 미정

스피디한 시합 전개와 인간의 한계를 초월한 슈퍼 덩크슛이 폭발하는 2 ON 2 농구 게임 〔NBA JAM〕의 속편이다. 물론, 이번에도 NBA의 실존 농구 선수들이 등장하며, 사용 가능한 선수들도 전작의 2배로 늘어났다.

전작과 마찬가지로 터보 버튼에 의한 익사이팅 플레이도 건재하며, 아이템을 사용한 플레이도 가능하다고 한다.

슈퍼 덩크슛!

전작에서는...

전작에서는 한팀에 2명 뿐이었지만... 이번 작품은 2배로 늘어났다

그래픽도 대폭 파워 업!

SFC 화이터즈 히스토리 -미소구치 위기일발-

데이타 이스트/ 대전 액션/ 가격 미정/ 95년 2월 예정

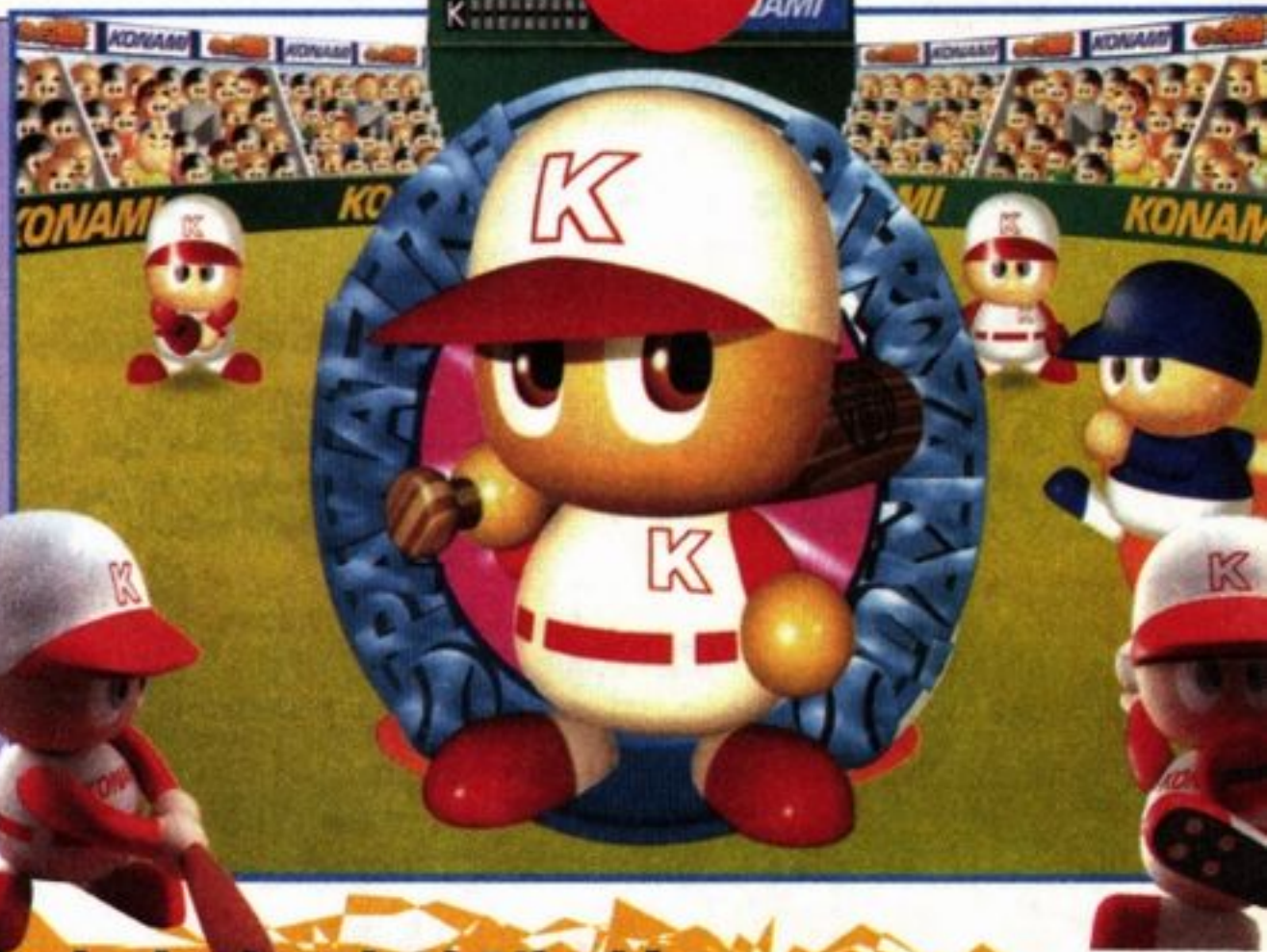
화이터즈 히스토리 최신작인 미소구치 위기일발은 오리지널 스토리 모드를 추가, 낭화의 심볼인 〔タコ銅欒: 타코 동락〕의 간판을 둘러싼 뜨거운 싸움을 그리고 있다. 2편의 주인공인 미소구치는 여러 격투가들로부터 얻은 정보를 근거로 도난당한 간판을 되찾아야 한다.

간판을 훔친 범인은 바로 인간 발전소 체르노브이다. 무지막지한 무기를 휘두르고, 내던지면서 미소구치를 습격해 온다. 여행 도중에 새로운 캐릭터인 조지, 용미와의 사투도 기다리고 있다.

이놈이 바로 인간 발전소 체르노브이닷!

실황 파워풀 프로야구 2

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	95/2월 예정	장르	스포츠	외국어 수준	일본어 하
	제작사	코나미	용량	20M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,980엔	기타		게임 난이도	A B © D E F

야구 게임의, 아니 모든 스포츠 게임계의 흐름을 변화시킨 코나미사. 코나미하면 스포츠 게임, 스포츠 게임하면 코나미라는 공식을 세울 만큼 아직까지도 꾸준한 인기를 모으고 있는 〔실황 파워풀 프로야구'94〕의 2탄이 탄생한다. 그것도 20메가라는 대용량으로! 1탄에서 느꼈던 그 시원함과 재미를 얼마나 파워 업 시켰는지, 생중계의 박진감을 또다시 맛볼 수 있을 것인지, 너무도 호기심을 불러일으키는 〔실황 파워풀 프로야구 2〕가 펼쳐지고 있는 다이아몬드 구장으로!

파워풀 프로야구, 여기까지 진화했다!

팀 첼린지 모드

기초가 되는 하나의 팀을 선택하여 오리지널 팀을 2팀까지 만들 수 있는 모드이다. 대형 트레이드나 FA를 통해 선수들의 이동도 가능하다.

130게임을 치룰 수 있는 '패넌트모드'

전체 12구단중에서 1팀을 선택하여 패넌트 레이스에 참가할 수 있는 모드. 각 팀과의 대전수를 1, 2, 12, 26에서 선택하여 실제의 패넌트 레이스와 같은 최대 130번의 시합을 실행할 수 있다. 배터리 백업을 탑재하여 레이스의 중간 결과 데이터를 저장한다. 물론 월별 MVP, 개인 타이틀, 금년에 새로이 신설된 최다 안타상 등 실제 야구 레이스에서 볼 수 있는 요소들이 가득하다.

실전을 위한 맹훈련, '캠프 모드'

파워풀 프로야구 종래에 가지고 있던 캠프모드(투구 연습, 수비 연습, 타격 연습, 주루 연습)에 보다 실전적인 종합 연습이 추가되었다.

종합연습

공격편

실전 공격만을 연습하는 모드. 아웃트 카운트 없이 배팅, 주루 플레이, 치고 달리기, 도루 등 다채로운 공격 작전을 연습할 수 있다.

수비편

실전의 수비만을 연습하는 모드. 이것도 아웃트 카운터 없이 타자들과의 대결을 통해 실제 시합에 필요한 수비를 익힐 수 있다.

다이아몬드 구장을 향하여!

바운티 소드

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	95/5월 예정	장르	시뮬레이션	외국어 수준	일본어 중
	제작사	파이오니어 LDC	용량	미정	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	A Ⓑ C D E F

시뮬 롤플레잉 게임의 신차원 개척!

새롭게 참여한 파이오니어 LDC가 내놓은 게임, (바운티 소드)가 바로 그것이다. 극적인 스토리와 긴박감 넘치는 전투를 한꺼번에 즐길 수 있으며, 지금까지 등장한 게임들에서는 볼 수 없었던 참신한 재미를 느낄 수 있다. 챔프 독자 여러분, 미개척지, 바운티 소드로 떠나 볼까요!

고독한 사나이, 바운티 소드의 전쟁이 시작된다!

액티브 리얼타임으로 긴박감 넘치는 전투가 전개된다. 플레이어는 기본 전술을 입력하면, 하나의 커멘드로 화려한 두뇌 플레이의 작전을 펼칠 수 있다

WORLD MAP

멀티 시나리오를 채용하여 다채로운 게임을 즐길 수 있고 멤버 구성에 따라 서도 스토리가 변화한다

신력 4095년. 세계는 오랜 전란의 악몽에서 가까스로 벗어나 평화로운 나날을 보내고 있었다. 전쟁중 엄청난 위력의 파괴병기로 사용됐던 '대마법'은 사찰의 깊숙한 곳에 봉인되어 어두운 숲속에 살고 있던 마물들은 쫓겨나게 되었다. 치열하게 전쟁을 펼치던 대국들도 휴전협정에 따라 오랜만의 평화를 누리게 되었다. 그러나 위험의 불씨가 완전히 사라진 것은 아니었다. 평화를 가장하여 더욱 무서운 음모가 이루어지고 있었는데… 대국의 전쟁은 수면 아래에서 더욱 치열하게 진행되고 있었고 마물들도 인류에 대한 복수의 기회를 기다리고 있었다. 일촉즉발의 상황 속에서 위장된 평화는 깨지고 만다. 사악한 제국군이 맹위를 떨치며 주변의 국가들을 침략하기 시작했는데, 강력한 군사력에 무력하게 쓰러지는 국가들. 오직 '라인메달' 제국만이 남게 되는데 그곳이 바로 이 게임의 주인공 '바운티 소드'의 고향이다.

과거의 불명예스런 사건이후 삶의 목적을 완전히 상실하여 상금벌이로 그날 그날 어려운 나날을 보내고 있던 소드. 그러던 어느날 제국군에게 쫓기고 있던 한 소녀를 구해준 이후부터 거대한 전쟁의 운명의 소용돌이 속에 휘말리게 된다. 왕국과 대립하고 있는 제국군, 마물 대군단과 맞서 싸우지 않으면 안될 상황에 빠진 소드. 과연 거대한 음모에 싸인 소드의 앞날은, 대륙의 깊숙한 곳에서 잠자고 있는 초문명의 정체는? 수수께끼가 새로운 수수께끼를 부르는 초모험 이야기가 여기 시작되고 있다!

대지를 흔드는 3인 합체의 컴비네이션 대마법!!

공격도 실로 다채롭군. 각 캐릭터마다 특수한 필살기가 설정되어 있고 파티의 구성에 의해 초강력 컴비네이션 마법을 사용할 수 있다. 또한 이처럼 강력한 기술도 컴퓨터가 자동적으로 구사해 준다

바운티 소드

아작스

페리스

페어리

로저

미란다

미막

드래곤

그리폰

갤럭시 워즈

슈퍼컴보이	현지 발매일	95/1/13	장르	슈팅	외국어 수준	일본어 하
	제작사	이매지니아	용량	미정	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	5,980엔	기타		게임 난이도	A B C ⓓ E F

아니, 이건 갤러그 사촌 아니야!

1979년 일본에서 최초 등장으로 큰 사회문제가 될 정도로 인기가 높았던 슈팅 게임의 원조 〔갤럭시 워즈〕가 슈퍼컴보이로 등장한다. 패션도 복고풍이라는데, 게임도 유행을 타고 옛날로 돌아가고 있다. 역시, 옛것이 좋은 것이여!

게임의 복고주의 선언

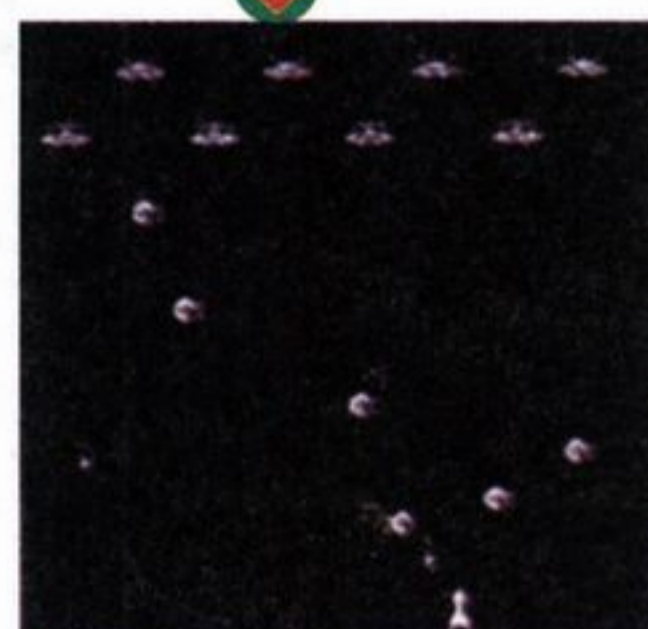
아! 그리운 타이틀 화면이 나타난다

미사일수나 사운드의 설정도 가능하다 화면은 3타입에서 선택할 수 있다!!

1979년 아케이드용으로 등장하여 '게임은 곧 뿅뿅'이라는 공식을 만들 만큼 모든 오락의 대명사였던 〔갤럭시 워즈〕가 15년동안의 잠에서 깨어 드디어 슈퍼컴보이로 등장한다. 그 당시에 아직 태어나지 않았던 독자들은 모르시겠지만, 이 글을 쓰고 있는 이 사람은 그 게임을 하느라 100원짜리 동전을 수없이 투자해야 했고 버튼을 너무 열심히 눌러 손이 다 부르틀 정도였다. 아 그때가 그립구나! 그런데 그 게임을 드디어 방안에서도 즐길 수 있게 되다니, 너무 환상적이다. 옛날에 맛보았던 그 짜릿한 재미와 진보된 게임성으로 또다시 슈팅 게임의 열기를 예고하고 있다.

이 갤럭시 워즈는 단순한 슈팅 게임이 아니라, 발사한 미사일을 좌우로 움직여 화면 중앙의 운석을 피해 위에 있는 UFO에 명중시킬 수 있다. 3개 타입 화면에서 선택할 수 있고 필살기를 사용하는 새로운 룰로 즐길 수 있게 되었다.

미사일로 UFO를 맞추느냐에 따라 점수가 변화한다

도중에 운석에 부딪치면 비행기 한대를 잃게 된다

아케이드용 발매 당시의 흑백과 컬러 화면 외에 새로운 배경이 추가된 화면도 볼 수 있다

무사하게 클리어하면 'GOOD', 'VERY GOOD' 등이 표시된

COMMINGSOON

신작라인

SFC 마천전설

타카라\시뮬 RPG\가격 미정\발매일 미정

21세기도 거의 끝나갈 무렵, 갑자기 지구의 시간과 공간에 대 이변이 일어난다. 동양의 섬나라 일본이 지구에서 분리되어, 우주로 방출되는 상상도 못할 엄청난 사건에 휘말리게 된다. 순식간에 파괴되는 신주쿠. 그러나 도시가 파괴되는 것만이 아니다. 역사상 불가사의로 여겨지던 고대 유적들이 하나하나씩 출현한다. 과연 왜 이런 일들이 일어나는 것인가? 지구에 돌아오기 위해 일어선 5인의 용사들! 그러나 지구에의 귀환은 너무도 처참한 전쟁을 치뤄야 하고 세계사의 수수께끼를 풀어야 하는데…

SFC 엑스맨

캡콤\액션\9,980엔\95년 1월 예정

슈퍼맨과 어깨를 나란히 하는 미국 최고의 인기만화 X-MEN이 캡콤사에 의해 게임화된다! 이 게임에서 가장 주목할 만한 것은 5인의 캐릭터를 모두 사용하여 즐길 수 있는 게임 시스템이다. 스테이지를 시작할 때마다 캐릭터를 선택할 수 있고, 캐릭터가 한사람이라도 남아 있으면 게임을 진행시킬 수 있도록 설정되어 있다. 또한 선택한 캐릭터에 따라 다른 스토리가 전개되어 다양한 스토리를 즐길 수 있다. 등장하는 캐릭터 모두가 기존 액션 게임의 캐릭터보다 큰 사이즈로 X-MEN의 개성적인 액션과 적 캐릭터와의 격투를 더욱 화려하게 만들어 준다. 과연 궁극의 액션 게임이라 할 수 있다.

SFC 울버린

어클레임\액션\10,900엔\95년 3월

TV 애니메이션, 만화로 대히트를 기록한 X-MEN의 히로, 울버린을 주인공으로 하여 만든 액션 게임. 세계의 모든 격투기에 정통하였고 세계에서 가장 단단한 금속으로 만든 손톱이 그의 주무기이다. 그러나 보기와는 달리 인정많고 정의감에 불타는 성격이다. 과거의 비밀을 밝히기 위해 악과 끝없는 싸움을 펼쳐나간다. 30가지 이상의 풍부한 액션과 부드러운 움직임 등으로 초리얼 격투를 즐길 수 있다.

GB 열투! 월드 히어로즈 2 JET

타카라\대전액션\4,660엔\95년2월 예정

네오지오의 인기 격투 게임이 드디어 게임보이로 이식되었다. 최근 대히트를 기록하고 있는 '열투' 시리즈의 제 3탄이다. 8등신의 캐릭터가 3등신이 되었어도 다채로운 캐릭터와 기술은 건재하다. 새로운 2인의 캐릭터 추가하여 더욱 재미있는 격투를 보여준다. 시스템, 모드, 대사, 사운드 등 네오지오판을 완벽하게 재현하였음을 느낄 수 있다. 역시 작은 고추가 맵다더니…

국내 최초의 게임 기획/제작 입문서

나도 게임을 만들고 싶어 !

풍부한 그림, 컬러풀한 화보, 만화로 구성된 내용 전개 !
게임 개발 ! 이제 국내서도 가능합니다 !

슈퍼마리오의 미야모토 시게루,
드래곤 퀘스트의 호리이 유지,
화이널 환타지의 사카구치 히로노부,
일본 게임계 신화의 주인공들입니다.
게임을 만드는 방법과 필요한 도구,
게임을 만드는 사람들의
생생한 체험담과 육성이 그대로 담긴 책
〈나도 게임을 만들고 싶어 !〉는
당신이 오래 기다리신 책입니다.

100만원 현상공모
제3회 게임 시나리오 공모전 필독서 ! !

시바오 히데노리 · 카사이 오사무 지음
〈게임챔프〉 편집부 옮김
값 5,500원

아랑전설 상 하 권

—새로운 결투 편—

장기 이식을 둘러싼 기스 일당의 음모, 그 음모를 밝힐 모든 정보가 든 데이타 디스켓의 소녀 메디아는 위기에 빠지고…
과연 우리의 스트리트 화이터 테리는 거리의 정의와 메디아를 지킬 수 있을 것인가?

작가/카수미 쿠무 그림/레오 어드버
값/상, 하 각권 2,500원

챔프 독자만을 위한 제2차 푸짐한 빤짝퀴즈

여러분의 폭발적인 성원 아래 제1차 빤짝퀴즈가 마감되었습니다.
챔프에서는 마감기간을 놓친 독자 여러분의 요청으로
제2차 빤짝퀴즈를 마련했습니다.
만화책 속에 숨겨진 데이타 디스켓의 위치와 갯수를 찾아내
아래와 같은 행운을 찾아가세요 !

■시상

1등/1명
네오지오 게임기와 100메가 네오지오용
〈사무라이 쇼다운 2〉 게임 카트리지
2등/1명
네오지오용 〈사무라이 쇼다운〉 카트리지
3등/1명
슈퍼컴보이 1대
4등/10명
슈퍼컴보이 팩 각 1개
5등/10명
본사 발간 단행본 〈나도 게임을 만들고 싶어 !〉 1권
6등/20명
〈게임챔프〉 원하는 월호 1권

■응모요령

디스켓 수량(4)개 , , , , 페이지에 있음 이라고 써보내 주시면 됩니다.
단, 반드시 응모권을 첨부해 주세요 !

■보낼 곳

서울시 원효로 1가 116—2 지산빌딩 3층
〈아랑전설 빤짝퀴즈〉 담당자 앞
(문의전화 : 702—3211~4)

■마감

2차—12월 31일

■발표

2차—〈게임챔프〉 1995년 2월 5일자 〈게임챔프〉 게시판

제우미디어
서울시 용산구 원효로 1가 116—2 지산빌딩 3층
전화 702—3211~4/팩스 702—3215

재규어 라인업

64비트 재규어 판매 열기 뜨겁다!

-불독 소프트, 11월 초 재규어 국내 시판 돌입-

꿈의 64비트 게임기 재규어가 국내에서 발매되기 시작했다.
불독 소프트는 64비트 게임기 재규어를 수입, 94년 11월 12일부터 판매에 들어갔다. 1차분 300대가 현재 수입된 상태이며 앞으로 매년 1만대씩 수입될 예정이어서 차세대기중 새턴과의 치열한 한판을 예고하고 있다. 챔프는 재규어를 수입하여 국내 유통을 전담하고 있는 불독 소프트의 강재용 사장을 만나 그 뒷 이야기를 들어본다.

32비트와 승부하는 64비트 게임기

세가 새턴, 금성 3DO 등 32비트 게임기들에 대한 기대가 무르익고 있는 현 시점에서 이들 차세대 게임기보다 한 발 앞서 나오게 된 게임기 재규어가 62비트라는 사실은 유저들의 호기심을 자극하기에 충분하다. 재규어를 수입하게 이유는 의외로 간단했다.

불독 소프트의 강재용 사장

차세대 게임기가 앞으로 게임업계의 판도를 좌우하게 될 것이라는 것은 이미 당연한 현실이다. 그러나 세가 새턴이나 3DO같은 차세대기들은 대기업에서 일찌감치 계약을 체결하여 국내 중소업체들에게는 공급의 길이 막혀 있는 상태. 이 시점에서 자구책이자 최선책으로 재규어를 택하게 되었다는 것이 강사장의 설명이다.

아타리를 90년대 초 코오롱에서 수입하여 국내에 들어온 적이 있는 8비트 게임기로 기억하고 있는 사람도 있을 것이다. 당시 우리나라에는 8비트 게임기가 성황을 이루던 시기였으나 아타리의 하드웨어를 뒷받침해 줄 만한 게임 소프트가 없자(소프트의 수가 적었던 것이 아니라 국내 게임 유저들의 취향에 맞지 않았다고 하는 것이 그 당시의 상황과 맞는 이야기일 것이다) 그리 긴 명맥을 유지 못하고 게임계에서 사라져 버렸었다.

이번에 나온 재규어는 93년 여름 미국 아타리사가 개발하여 시판에 들어간 64비트 게임기이다. 강재용 사장은 재규어가 미국에서 발매될 당시부터 그 성능에 주목하여 올 봄을 기점으로 수입의사를 타진해 왔으나 94년 5월 경까지도 미국 내수용과 유럽 수출에만 주력하겠다는 것이 아타리측의 답변이었다고 한다. 그러나 꾸준한 접촉과 국내 시장규모의 성장세에 대한 지속적인 설명이 효과를 보아 드디어 11월 국내 소비자에게 재규어가 모습을 드러내게 되었다.

재규어, 성능은 어디까지

유저들 중에는 32비트와 64비트 게임기의 성능차에 관해 의구심을 가지는 사람들도 있을 것이다. 실제 CPU는 32비트를 사용하지만 기존의 32비트 게임기에 여러개의 프로세서를 장착, CPU의 부담을 줄여 정보처리 능력을 높여준 것이 시중의 64비트라는 것은 이미 아는 사람은 다 아는 사실이기 때문이다. 그러나 64비트라고 불리워질 수 있는 요소가 분명히 있는 것 또한 엄연한 사실이다. 비근한 예로 실제 처리속도가 탁월하게 빠를 뿐만 아니라 월등하게 다채로운 색상표현이 가능하다는 점 등이 그것이다.

무엇보다도 재규어의 가장 큰 강점은 가격이다. 우수한 성능에 비해 차세대기들 보다 저렴한 가격으로 구입할 수 있기 때문이다. 재규어는 시중에서 35만원 선이면 구입이 가능한데 이것은 새턴이나 3DO에 비해 약 7~10만원 정도 낮은 가격이다.

이러한 재규어의 가장 큰 문제라고 한다면 역시 소프트이다. 재규어의 소프트는 전량이 미국에서 제공되는 것으로 일본이나 대만 게임에 익숙한 국내 유저들에게는 다소 생소할 것으로 보인다. 이 문제점에 대해서 강사장은 최근 일본 회사에서 인수한 몇몇 미국 소프트웨어 개발사의 경우를 보면 그래픽이 일본의 그것과 같은 수준을 보여 주고 있으므로 조만간 해결되지 않겠느냐는 낙관론을 폈다.

발매 소프트 현황

현재 미국에서 발매중인 재규어의 소프트 중 국내에 소개된 소프트는 재규어에 내장되어 있는 「사이버 모프(CYBER MORPH)」, 「크레센트 갤럭시(CRESCENT GALAXY)」, 「라이덴(RAIDEN)」, 「디노 듀드스(DINO DUDES)」 등의 4종이다.

크레센트 갤럭시(CRESCENT GALAXY)

라이덴(RAIDEN)

디노 듀드스(DINO DUDES)

불독 소프트는 재규어와 동시에 소프트 제공에 대한 계약을 체결하여 앞으로 미국 내에서 새로운 소프트가 발매되면 국내에서도 20일 이내에 구입할 수 있는 판로를 열어 두고 있다. 위에 소개된 4종 이외의 후속작으로 「울펜슈타인 3D(WOLFENSTEIN 3D)」, 「템피스트 2000(TEM PEST 2000)」, 「에일리언 대 프레데터(ALIEN VS. PREDATOR)」의 3종이 대기중인데 이중 울펜슈타인 3D는 심의 보류중에 있어 템피스트 2000」과 「에일리언 대 프레데터」가 우선적으로 출시될 예정이다. 소프트들의 가격은 대략 6만원에서 7만원 선.

지금 국내에서 출시되고 있는 소프트들은 액션과 슈팅 장르가 대부분이다. 앞으로 롤플레잉이나 시뮬레이션이 나오게 되면 불독 소프트에서 공략집을 자체 제작할 계획이다. 또한 재규어 유저들을 위한 별도의 이벤트도 마련되어 있다. 재규어 유저들은 앞으로 미국 재규어 팬클럽과 연계되어 운영되는 재규어 팬클럽에 가입할 자격이 주어지며 각종 팬시용품 - 옷, 가방, 학용품, 식기 - 등도 나올 예정이다.

재규어 소프트의 세계로…

이제 아타리 재규어의 일부 소프트를 국내 게임 유저들에게 소개하기로 하겠다. 게임의 화면 사진을 보고 아타리 재규어의 평가를 직접 해보기 바란다.

재규어의 「에일리언 VS. 프레데터」 CM 화면. 한 플레이어가 재규어 게임에 열중하고 있다

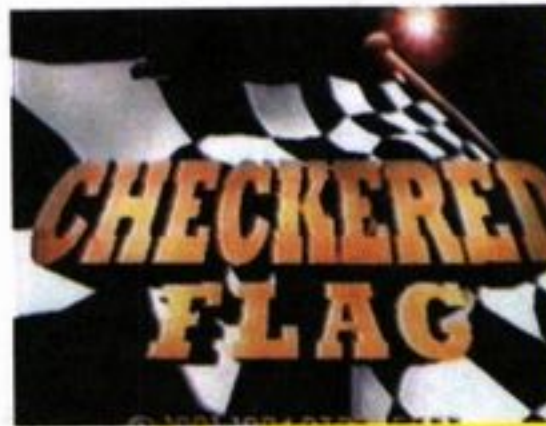
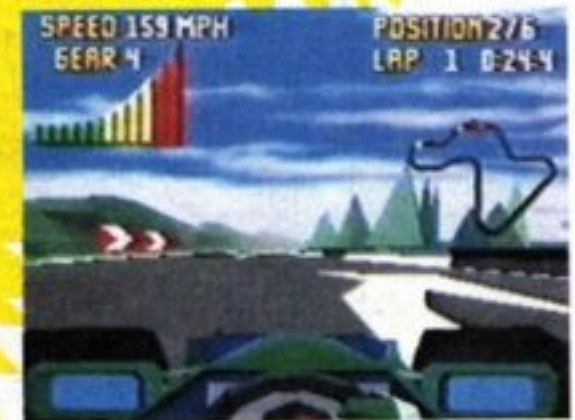
누군가 자신의 어깨에 손을 오려 놓자 비명을 지르는 플레이어

어머니의 손인줄 알았으나 그것은…

강렬한 인상을 남기는 재규어의 CM로고

경주 깃발(CHECKERD FLAG)

아타리에서 제작한 이 게임은 국내에 이미 소개된 바 있는 세가사의 버철 레이싱과 비슷한 느낌을 준다. 단 속도감이 약간 떨어지지만 게임의 진행상 큰 영향은 없다. 플레이어는 자신의 자동차를 운전하면서 연이어 시점을 변경할 수도 있으며 우측에 표시되어 있는 코스를 보면서 자신의 순위 파악과 레이스의 묘미를 즐길 수 있다.

터널로 진입해 들어가는 플레이어의 자동차

시점 변경에 의해서 여러 각도로 게임을 즐길 수 있다

미식축구(FOOTBALL)

스포츠 게임의 매니어라면 절대 놓칠 수 없는 미식축구 게임. 그러나 이것은 평범한 미식축구가 아니다. 인간이 펼치는 시합이 아닌 이종인류의 시합인 이 게임은 기존의 미식축구와 배틀 형식의 요소를 가미한 이색 스포츠 게임이다.

근 미래의 스포츠 게임을 보는 듯한 기분으로 화끈한 플레이를 펼쳐보자!

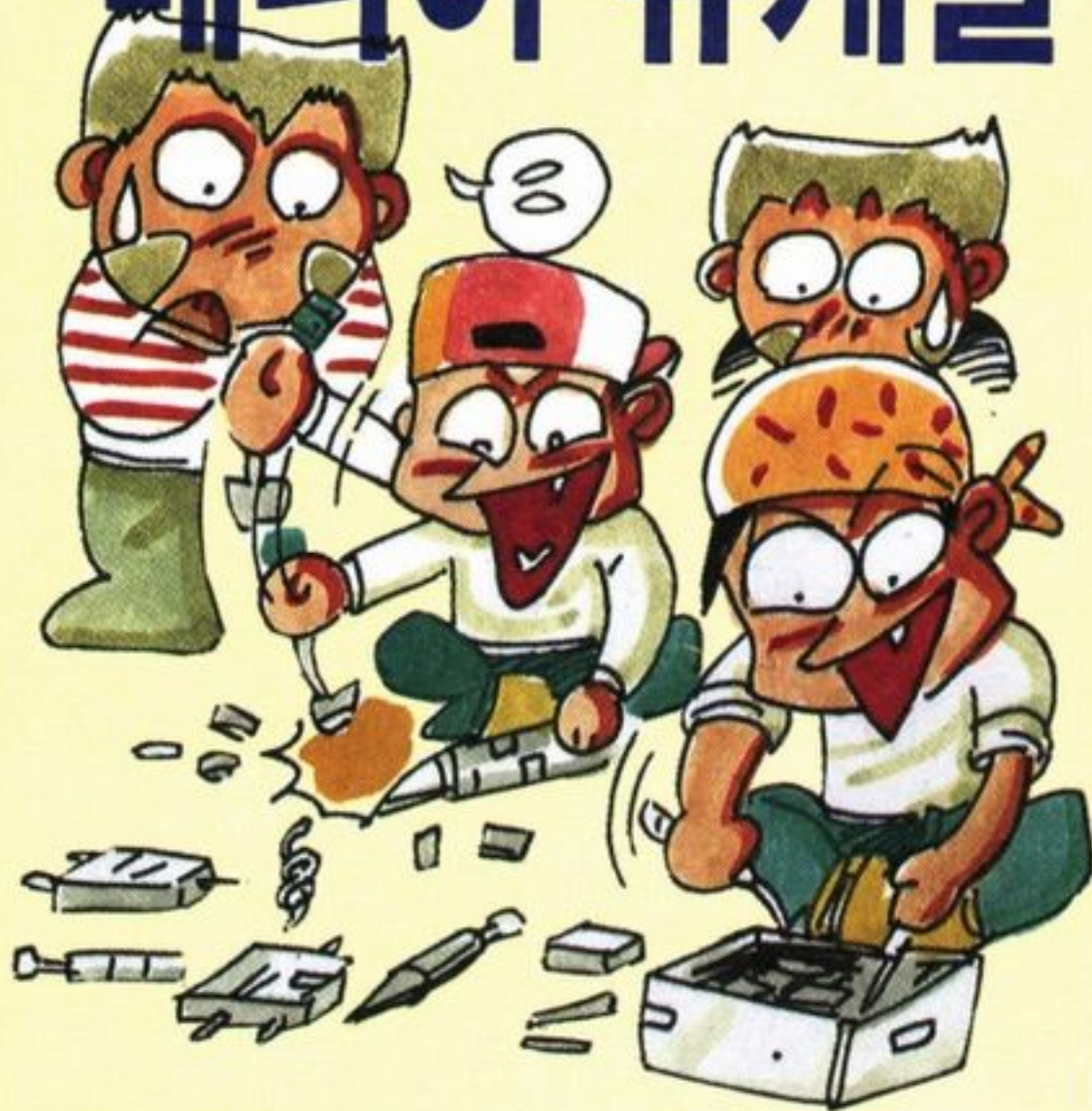
에일리언 대 프레데터(ALIEN VS PREDATOR)

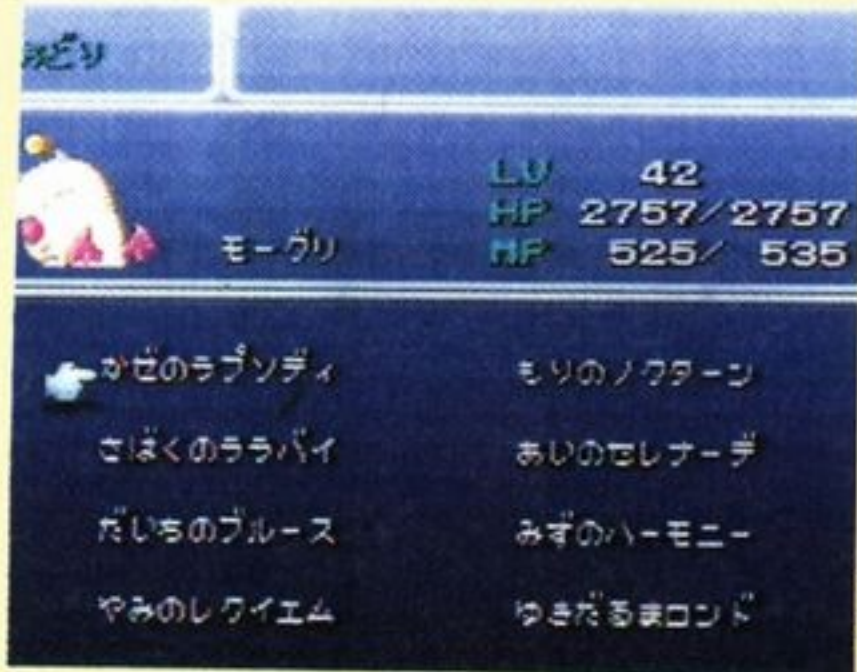
기존의 3D 슈팅에서 느낄 수 있는 감각의 게임이다

에일리언에게 공격당해서 쓰러지는 해병대 군인

앞에서 잠깐 4컷의 사진을 통해 소개 하였던 에일리언 대 프레데터. 동일 제목의 게임들이 다른 기종에도 있지만 내용은 전혀 다르게 구성되어 있다. 현재까지 발매된 아타리의 게임 소프트 중에서 가장 마음에 들만한 소프트중 하나이다. 「울펜슈타인 3D」와 같은 형식을 취하고 있으나 그래픽이나 긴장감은 비교할 수가 없다. 영화의 긴장감을 그대로 느낄수 있는 화려한 소프트이니 영화팬들은 반드시 해보기를 바란다.

■ **문의전화 : 불독 소프트 (02-703-0043)**

매니어 휴게실

UFO로의 데이터 조작 방법

1 우선은 게임을 카피한 디스크로 플레이한 후에 변경시키고 싶은 데이터를 선택한다(예를 들자면 레벨, 경험치, 돈의 숫자를 16진수로 계산한다).
2 그후에 세이브 디스크로 그 데이터를 세이브하고 IBM의 PCTOOLS로 들어가서 데이터 검색을 하자.
3 데이터를 발견했으면 그 숫자를 뒤집은 후(뒤집을 경우에도 숫자가 크게 되지 않으면 안된다. 예〉26 78-78 26(O)) 세이브를 하고 다시 UFO에 로드 시킨다.
4 데이터가 변경되었으면 성공 !

후후후… 모그리의 춤을 다 모았다

게임을 보다 쉽고 재미있게 !!

내가 데이터 조작을 할 수 있다니 !!

92년 SFC계에 커다란 충격을 가져다 주었던 UFO라 불리우는 기계를 모르시는 분은 과연 얼마나 될까. 롬팩을 디스크로 카피하여 저가로 게임을 즐길 수 있는 이 기계가 고가의 롬팩을 구입해야 할 SFC 유저들에게 준 충격은 당연한 일일지도 모른다. 그러나 그 당시 대다수 UFO유저들은 UFO로 카피한 게임을 IBM의 PCTOOLS상에서 16진수 계산에 의해서 데이터 개조를 할수 있다는 사실을 모르고 있었다.

우선 데이터 개조에 관한 예를 들어보자. 일반적인 게임, 특히 RPG의 경우에는 레벨업을 위하여 경험치를 모으느라 시간이 많이 걸렸던 경험이 누구나 있을 것이다. 그러나 그 RPG를 카피한 후에 데이터 조작에 의한 개조를 하게 되면 게임의 초기부터 최고 레벨인 99로 플레이 할 수 있게 된다(우와~ 너무너무 신나는 일이 아닌가 ?). 이러한 UFO의 진가를 모르고 있었다면 너무나도 슬픈 일. 하지만 16진수 계산에 의한 데이터 개조는 그리 쉽게 되는 것만은 아니다(일단 방법을 알고 한번이라도 하게 된다면 쉽지만…).

우선 화면상의 수치를 16진수로 되집어 계산한 후 PCTOOLS에서 찾아야 하는 것이다. 상당히 귀찮은 작업이라고 할 수 있다(참고로 16진수란 0~9까지의 숫자에 A~F까지의 영문 알파벳으로 이루어진 숫자이다).

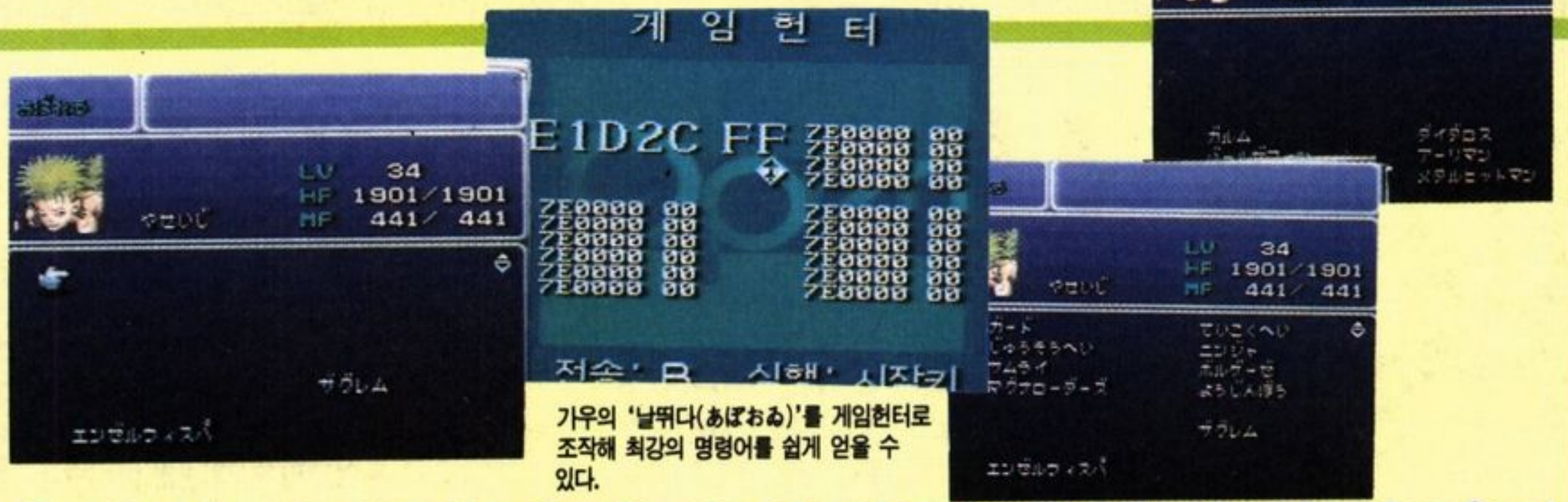
이번호 게임챔프에서는 지난달 소개되었던 게임헌터의 기능을 가지고 있는 UFO에 대해서 알려 주도록 하겠다. 더욱이 UFO를 이용하여 데이터를 조작하는 방법 까지도 왕창 알려주겠다.

이것으로 조금이나마 UFO의 데이터 조작에 대해서 알아보았다. 사실 데이터의 조작은 UFO쪽보다는 게임헌터 쪽이 훨씬 편하지만 UFO가 있으면서 게임헌터를 또 살 수는 없지 않은가?

실제로 데이터 조작은 이것보다는 복잡하다. 만약 UFO에 관한 독자들의 열화와 같은 게재 요청이 들어온다면 다음 호에는 좀더 구체적이고 확실하게 데이터 조작에 관해서 분석하고자 한다. UFO를 사용해서 단지 게임의 카피만 하고 있는 매니아 여러분 ! 성능 좋은 기계를 썩혀서는 절대 안되겠죠 ?

엣 ? 어째서 케프카가 동료로 !!

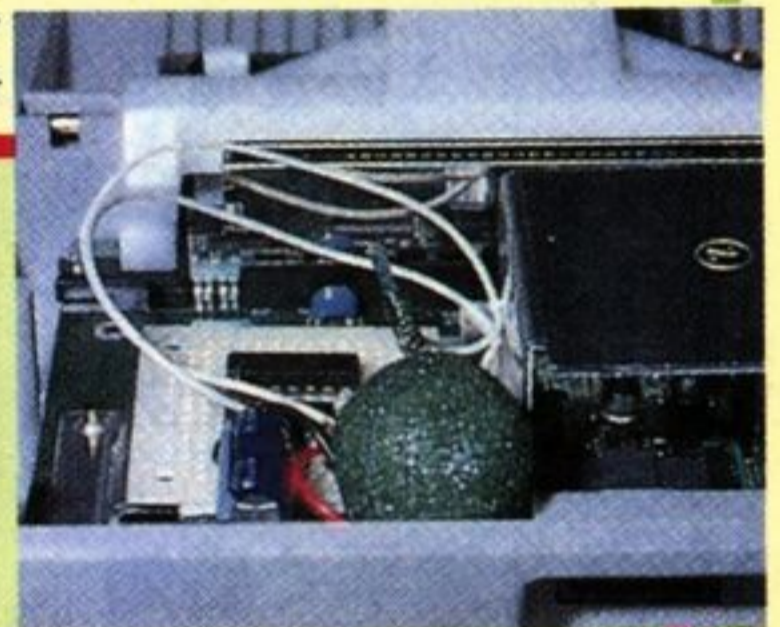
스트라고스의 모든 청마법 모으기도 OK !

가우의 '날뛰다(あばおゐ)'를 게임헌터로 조작해 최강의 명령어를 쉽게 얻을 수 있다.

게임을 장시간 플레이 할 수가 없다니 !

SFC의 플레이 제한 시간 시스템

장시간 게임기의 사용은 분명히 몸에 피로를 쌓이게 하고 눈에 가장 큰 피로를 가져다 준다. 그렇기 때문에 이전부터 우리의 부모님들은 자녀의 장시간 게임 플레이를 좋아하지 않았을 것이다. 그래서 이번에는 부모님들이 바라던 플레이 시간 제한 장치를 잠시 소개하기로 하겠다.

플레이 시간제한 장치

이 시스템은 555라고 불리우는 IC를 사용하는 타이머 회로를 기본으로 하고 있다. 접속시의 저항과 컨덴서의 용량에 의해서 제한시간을 조절할 수 있다. 그리고 진짜로 불이 붙으면 위험하기 때문에 연기만 나는 연막구슬을 사용한다.

타이머 기판부터 연결되어 있는 선은 니크롬 선과 연막구슬에 연결되어 있다

사진으로는 조금 설득력이 없을 것같아서 사진에 대한 이야기를 좀더 덧붙이기로 하겠다. 사진의 주인공은 너무나 게임을 좋아하였는데 그의 부모님은 게임을 하루에 1시간 30분 이상을 하지 못 하도록했다. 그러던 어느날 부모님이 안 계신 틈을 타서 게임을 하던 중, 1시간30분이 지나도 게임을 중단하지 않자 돌연 게임기에서 연기가 ! !

그는 갑자기 일어난 비상사태(?)에 엉겹결에 물을 뿌려지만 덕택에 게임기도 소프트도 몽땅 고장나고 말았다(불쌍하게도…).

이 코너는 게임 매니어를 위한 특별코너입니다. 단순한 게임 스타일에서 벗어나 좀더 색다른 자기만의 스타일을 찾는 게임 매니아가 되어 보십시요.

특집

신년 축하 메시지

고~요한 밤 거~룩한 밤 어~둠에 묻~힌밤!
거리에 울려퍼지는 크리스마스 캐롤이 1994년의 마지막을 재촉하고 있습니다.
이번 크리스마스에는 아름다운 캐롤송을 들으며 산타클로스 할아버지의 선물을 기다리기보다는 외로운 사람들에게 산타클로스처럼 따뜻하게 베풀어 주는 챔프 독자들이 되기를…
올 한해동안 있었던 좋은 일들, 나쁜 일들 모~두 가슴속의 추억으로 간직하고 밝아오는 새해를 환하게 웃으며 맞이하기를, 그리고 게임챔프도 아낌없이 사랑해 주세요.
게임 잘하는 사람이 뭐든지 잘할 수 있다는 정신으로 게임도 열심히, 공부도 열심히 하세요.
게임챔프의 모든 사람들과 사랑하는 게이머의 신나는 1995년을 위하여!
한국 게임의 발전을 위하여!!

—게임챔프 식구들이—

챔프 가족 여러분
새해 복 많이 받으세요

(주) 하이콤 가족 일동

게임챔프 편집진 여러분들과 게임 매니아들의 무궁한 건투와 발전을 빕니다.
국내 게임산업은 이제 세계시장에 도전해야 할 때 입니다.
여러분들의 커다란 꿈을 기대하며, 가장 한국적인 게임문화를 위해 함께 노력합시다.

한국 어뮤즈먼트 소프트웨어 연구조합 이사장

게임챔프 창간 2주년
축하!
합니다.

ZAKATO
COMBAT ROBO
자카토

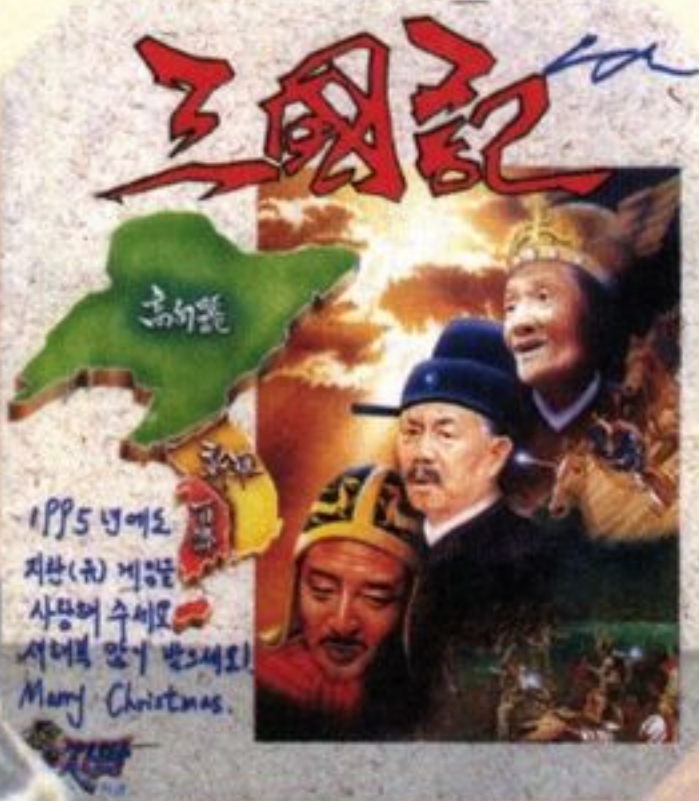
등교와 함께...

(주) 트윔
허경영

KOGA
KOREA PC Game Development Association

HAPPY NEW YEAR!

SKY & RICA
the Prelude

'95년은 T-MAX의 스카이와 리카와 함께 새로운 한해를 시작하세요!!!

시그마텍 스튜디오 입니다.
1994년을 마지막 며칠을 남겨두고 맞이하는 크리스마스에는 자신보다 어려운 이웃을 생각하며 지낼 수 있는 경건한 마음으로 보내기 바라며 새해를 맞이할 준비를 머리속으로 조금 생각해 보세요.
한해를 마무리하며 잘못된 점과 잘된 점을 나름대로 판단하여 반성하는 기회의 시간도 가지시구요.
새해에는 소원하시는 일 꼭 이루시고 복많이 받으시길 빕니다.
1995년도 에는 보다 활기차고 보람된 생활을 하세요.
여러분과 함께 호흡하는 게임개발회사가 되고싶습니다.

이 큰 카드는 게임을 만드는 사람들이 앞으로도 한국 게임 발전을 위해 많은 땀과 정열을 쏟아 좋은 게임 많이 만들 것을 챔프 독자들에게 약속하는 메시지입니다. 게임을 아끼는 모든 사람들에게 행운이 있기를…

—게임을 만드는 사람들이—

신년호 특집 2

95년이 다가오면.....

드디어 얼마 안있으면 대망의 95년이 다가온다. 다사다난했던 94년의 순간 들을 시간 속에 묻어두고 새로운 전환기를 맞이할 게임업계의 95년은 과연 어떻게 될 것인가? 챔프에서는 95년에 전개될 가정용 게임기, 특히 차세대 게임기를 중심으로 변화의 물결을 예상해 본다.

새로운 경쟁의 시작 차세대로 돌입한 게임 업계

1980년대 말에 메가드라이브(수퍼 알라딘보이)를 선두로 전개된 16비트게임기시장. 한 시대를 풍미하면서 수많은 명작들을 남긴 이 16비트 게임들의 등장으로, 게임기의 붐으로 승화시키는데 결정적인 역할을 했던 8비트 게임기들은 뒷전으로 밀리는 시대적 흐름을 인정해야 했다. 아직까지 존재하는 것은 '삼성 알라딘보이(세가 마크Ⅲ)'와 '현대 컴보이 (패미콤)'뿐이다. 이 두 가지 게임기 역시 16비트 게임기에 비하면 등장하는 소프트웨어는 현저하게 적다.

그러나 16비트 역시 시대의 흐름 속으로 흘러가야할 시기가 온 것이다.

82년에 등장한 8비트 게임기에서 16비트로 진화하는데에는 약 6~7년이라는 시간이 걸렸다. 그러나 16비트에서 32, 64비트로 진화하는데는 무서운 속도로 계속 진화한 기술로 단 5년만에 이루어진 것이다.

결국, 그리 길지 않은 시간에 이루어졌던 16비트 게임기의 소프트웨어 시장도 급속한 변화의 기로에 놓이게 된 것이다. 8비트 시절에서 16비트로 전환되던 시절에는 단계적으로 16비트게임기들이 등장한 덕택에 소프트웨어의 추세에 따라 유행하는 것만을 다루면 되었으나 현재 등장하고 있는 32비트 머신 3DO, 세가의 슈퍼32X와 아타리의 64비트 게임기 '재규어'를 비롯해 94년말까지 등장하는 3개의 64비트 게임기 세가 새턴, 소니의 플레이 스테이션, NEC의 PC-FX, 그리고 95년에 등장할 닌텐도의 32비트와 64비트 게임기가 동시에 등장하므로 아주 혼잡스러운 상황이 전개될 것 같다.

방대한 컬러와 대용량을 사용하는 64비트 게임기들의 등장으로 위축되기 시작하는 16비트 게임기들이 나아가야 할 길은 과연 어디인가?

게임계의 새로운 시작을 형성할 차세대 게임기

금성의 32비트 멀티미디어머신 3DO와 11월 22일에 발매된 세가 새턴, 재규어, 그리고 12월에 모습을 보일 플레이 스테이션과 NEC의 PC-FX가 등장을 앞두고 있다.

이 머신들은 전부 폴리곤 처리기능을 내장하고 있으며 그로우 쉐이딩, 플랫 쉐이딩, 텍스처 매핑의 기능이 처리 가능하다.

즉 64비트에서는 '스트리트 화이터Ⅱ'시리즈나 '아랑전설' 시리즈와 같은 기존 업소용 게임의 완벽이식이 가능하며 새로운 장르와 새로운 형태의 게임을 제작하는데 비교적 편하고 자유롭다는 것이다.

개발에 있어서도 장비나 기술적인 면에서도 그리 어렵지 않다. 기존의 16비트에서는 개발언어로 '어셈블러'를 사용하고 캐릭터의 크기도 12셀(1셀은 도트단위로 8×8)이 최고 크기였다 (베어너클Ⅲ의 주역캐릭터 크기가 세로로 11~12셀). 이 12셀정도라면 상당히 큰 크기로 이 이상의 거대 캐릭터가 연속해서 동시에 등장하면 CPU가 처리할 수 있는 한계에 부딪히므로 이것을 감안하여 게임을 제작할 수 밖에 없었던 제작진들의 고충이 세월이 지나면 갈수록 점점 커져갔다.

그러나 64비트의 게임기에서는 CD ROM을 기본으로 사용하므로 그래픽이나 프로그램에 따른 용량부족현상을 해결하면서 캐릭터나 그외의 프로그램에서 발생하는 속도문제를 고속으로 처리할 수 있는 64비트급의 CPU를 지니고 있다. 또한 텍스처 매핑이나 폴리곤 등을 처리할 수 있는 능력을 지니고 있으므로 360도를 회전하면서 싸우는 슈팅게임이나 격투게임등의 구현이 가능해짐으로써 기존의 방식에서 탈피하여 새로운 방식의 게임을 등장시킬 수 있다.

이 64비트 게임기의 개발언어는 주로 'C언어'를 사용하게 되어 있으며 부분적으로 어셈블러

95년을 책임질 차세대기들

세가 새턴

NEC사의 PC-FX

플레이 스테이션을 개발하기 위한 장비

를 사용하게끔 되어 있어 개발자로 하여금 좀 더 편안하게 작업할 수 있도록 배려했다. 개발장비는 대부분이 애플사의 '매킨토시', 또는 IBM호환기종으로 가능하다.

95년 게임의 중심은 바로 폴리곤 게임

16비트 게임기 시절에 등장했던 3차원 폴리곤 게임(몇가지 안되지만)들은 게임기에 장착된 CPU가 모든 연산좌표를 고속으로 처리하는 것이 무리였기 때문에 롬팩안에 'DSP'라는 고속으로 수치를 처리하는 칩을 장착해야만 가능했다. 또한 표현되는 폴리곤 캐릭터도 처리속도로 인해 자세히 묘사할 수 없어 간단하게 형태만이 묘사되었다.

그러나 32비트에 들어서면서 폴리곤의 묘사 뿐만이 아니라 텍스처 매핑 등의 기능을 살려 각각 게임기마다의 성능에 따라 독특한 폴리곤 게임의 제작이 가능하다.

새턴용「버철화이터」, 「팬저 드래곤」, 「데이토나 USA」, 「다마」, 플레이 스테이션용은 큰 기대를 모으고 있는 「투신전」, 「리지레이서」, NEC사의 PC-FX용 「폴리곤 화이터」 등, 재규어용의 「사이버 모프」 등 64비트 게임기의 타이틀 게임으로서 등장했다는 것을 생각하면 폴리곤 게임의 비중에 대단히 크다는 것을 알 수 있다.

또하나의 특징을 들자면 아케이드 게임의 완벽에 가까운 이식이 가능하다는 것이다. 그동안 등장했던 「스트리트 화이터 Ⅱ」 시리즈나 SNK의 격투게임은 16비트에서 오락실과 똑같이 처리하기에는 무리가 있었다. 그래서 어쩔 수 없이 다시 16비트 게임기에 맞게 캐릭터를 다시 수정하고 처리속도에 맞게 작게 수정하는 등의 시간적, 자금적인 요소가 상당히 소요되어야 했다.

하지만 32, 64비트에서는 아케이드에서 쓰였던 캐릭터 그래픽이나 처리 등을 그대로 사용하므로 이와 같은 시간적, 자금적인 소요를 줄일 수 있으며 아케이드의 기분을 그대로 가정에서 느낄 수 있다.

16비트는 죽지않는다!! 계속 등장 하는 16비트의 명작게임들

차세대 게임들의 등장으로 위축받는 16비트 게임들. 그러나 게임은 가장 중요한 것이 재미이다.

16비트가 등장했을 당시 금새라도 무너질것 같았던 8비트 시장은 예상과는 달리 오랫동안 버티고 있었다. 그래픽도 음악도 16비트게임기보다 떨어지는 8비트 게임이 당장에 죽지 않고 아직까지 명맥을 계속할 수 있었던 원인은 어디에 있었을까?

그것은 그래픽도 음악도 용량도 아닌 '재미'였다. 물론 제작하는 소프트웨어 제작사가 없었다면 더욱 어려웠겠지만 꼭 용량이 크고 그래픽이 좋아야만 재미를 줄 수 있다는 것이 아니라는 예를 단적으로 훌륭하게 보여준 예라고 하겠다. 「별의 카비」, 「화이어 엠블램 외전」, 「드래곤 볼」시리즈, 「제 2차 슈퍼로보트 대전」 등의 슈퍼컴보이의 게임에 뒤지지 않는 수많은 명작들을 내놓았다.

이와 같이 64비트 체세대 게임이 등장한다 하여도 당장에 16비트 가 침몰되어 버리는 것은 아니다. 또한 64비트의 등장에 맞춰 재미를 살린 게임들도 속속 제작중이다. 스퀘어의 액션RPG 「크로노 트리거」, 시뮬레이션 「프론트 미션」, 에닉스의 대작RPG 「드래곤 퀘스트 Ⅵ」, 「택틱스 오거」, 액션게임 「X맨」, 한글화 되어 등장할 수 퍼 알라딘 보이용 액션RPG 「스토리 오브 도어」, 「신창세기 라그나센티」 등의 게임이 국내발매를 앞두고 있어 아직은 흔들리는 촛불이 아니라는 것을 증명해주고 있다.

게임기에서 무엇보다도 중요한 것은 '재미'이다. 그것이 기존의 게임기이건 차세대 게임기이건 크게 상관없다. 영상적인 화면만으로 모든 유저를 100% 사로잡을 수 있다고는 할 수 없다. 어떤게임기이건 유저에게 재미를 주려고 노력하려는 것만이 장래에 성공할 수 있다고 판단되어진다.

결국, 게임의 생명은 아이디어

게임에 있어서 가장 중요한 것은 용량이나 기계의 성능이 아니다. 그것은 바로 「아이디어」이다. 「버철화이터」나 「리지레이서」와 같은 폴리곤 게임, 아니면 실제의 화면을 사용한 어드벤처 게임의 하나의 표현수단일 뿐이지 게임의 재미를 100% 줄 수 있다고 말할 수는 없다. 그래픽이나 사운드가 아무리 좋더라도 게임 자체의 아이디어라는 것은 곧, 용량이나 성능으로 직결되는 것이 아니기 때문이다. 아이디어만 있다면 그것이 어떤 하드웨어이건 관계없이 펼쳐보일 수 있다.

결론적으로 16비트는 언젠가 사라질 것이다. 그러나 차세대 게임의 등장으로 이 16비트 게임기가 하루아침에 사라지는 것이 아니라 소프트웨어의 제작사들이 16비트에서 차세대 게임기로 활동영역을 옮겨가 기존의 게임들이 새로운 요소와 새로운 장르가 범람할 미래가 16비트의 마지막이 될 것이다.

소니의 플레이 스테이션

금성의 3DO

나, 겨울 방학과 1995년을 책임진다!

슈퍼컴보이(SFC)편

올 겨울 크리스마스는 슈퍼 동키콩 컨트리와 함께…

닌텐도에서 올 겨울 크리스마스를 겨냥하여 자신있게 선보이는 SFC용 슈퍼 동키콩 컨트리는 도저히 슈퍼컴보이 소프트라고 생각할 수 없을 정도로 뛰어난 그래픽과 게임성을 자랑한다. 동키콩의 그래픽은 마치 한 편의 영화를 보는 듯 박진감 넘치고 생생하다. 이번 11월에 개최된 초심회에서 모습을 드러낸 동키콩은 울트라 64 개발에 사용된 최신 그래픽 기술을 동키콩에도 적용되었기 때문에 발매 전부터 상당한 관심을 집중시키고 있다. 또한 고봉산업을 통해 동시 발매되어 더욱 친근하게 게임을 즐길 수 있게 되었다.

친근하고 귀여운 동키 가족들 디디콩, 캔디콩, 크렁키콩, 펑키콩과 함께 멋진 크리스마스를 장식해보자…

동키콩 가족 출동!

에닉스의 야심작 원더 프로젝트 J !

12월 9일 발매되는 「원더 프로젝트 J–기계소년 피노」는 귀여운 그래픽의 커뮤니케이션 어드벤처라는 새로운 장르로 어드벤처의 요소와 육성 시뮬레이션의 요소가 결합된 독특한 게임이다. 이젠 공주 기르기보다 피노 기르기가 유행할 것 같은 예감이 드는데… 에닉스사의 심혈을 기울여 내놓은 수작 중의 수작으로 게임챔프 독자들의 겨울 방학을 확실하게 책임질 것이다. 1995년 한해는 개구장이 주인공 피노의 눈부신 활약에 더욱 기대를 해본다…

이젠 피노를 훌륭하게 키워볼까!

실황 월드 사커 퍼펙트 일레븐

코나미사가 「실황 파워풀 프로야구 '94」이후에 새로이 내놓은 스포츠 실황 시리즈. 완전히 TV 실황중계를 보는 것처럼 플레이하는 모습을 실제로 아나운서가 중계해 주는 축구게임이다. 선수 개개인 마다의 개성적인 기술이 있기 때문에 그것을 잘 생각하여 전술을 짜는 묘미를 맛 볼 수 있다. 또한 선수들의 생생한 표정이 볼거리이다. 파울 당하여 아파하는 모습, 실망하는 모습 등 익살스런 요소가 가득해 웃음을 자아낸다.

축구로 겨울을 튼튼하게~!

크로너 트리거

RPG사상 최강의 스텝, 최대의 용량으로 선보이는 꿈의 명작 「크로노 트리거」 「FF」 시리즈 스텝들이 모두 개발에 참가, 새로운 롤플레잉 게임의 탄생을 위해 총력을 기울여 자신있게 내놓았다. 오랜만에 시리즈 게임이 아닌 오리지널 RPG 게임을 만날 수 있게 되었다. FF 시리즈 이후 새로운 롤플레잉의 대히트가 예고된다.

명작 예감, 크로노 트리거

에메럴드 드래곤

대망의 SFC 이식이 실현되는 아름다운 사랑과 감동의 대서사시, 에메럴드 드래곤. SFC에서는 "사랑(愛)"을 주된 테마로 PC엔진판보다 새로운 이벤트가 더욱 추가되어 한층 재미있는 게임의 재미를 느낄 수 있다.

아름다운 게임, 에메럴드 드래곤

수퍼알라딘보이(MD)편

겨울 방학은 한글화 RPG 스토리 오브 도어로 !

삼성의 한글화 액션 RPG 게임, 스토리 오브 도어

우와, 신난다!

이제 RPG를 한글로 즐길 수 있게 됐다. 일본어를 한글자도 몰라도 즐길 수 있는 삼성 한글화 동시발매 제 1탄「스토리 오브 도어」가 12월 20일 발매된다. 게임뮤직의 대가인 '유조코시로'가 사운드 뿐만 아니라 총 제작을 맡은 이 게임은 본격 액션 RPG게임이다. 친절한 게임 시스템과 액션 게임을 연상시키는 화려한 액션, 주인공을 돕는 개성있는 4대 정령들, 아름다운 그래픽… 세가사와 합작으로 이뤄낸 본격액션 RPG「스토리 오브 도어」로 겨울 방학을 재미있게!

삼성, 한글화 제 2탄 RPG 신창세기 라그나 센티

두번째로 한글화 되는 신창세기 라그나센티

삼성에서 두번째로 한글화하여 선보이는 게임이 바로「신창세기 라그나센티」. 용사가 되기 위해 험난한 모험을 떠나는 주인공과 그를 돕는 자연의 친구들이 펼치는 멋진 롤플레잉 게임이다. 1부와 2부로 나뉘어진 장대한 스토리와 다채로운 이벤트, 많은 아이템들과 각각의 능력을 지닌 동료들 등 RPG 게임의 순수한 즐거움을 맛볼 수 있다. 겨울 방학을 한글화 게임을 즐기며 애국의 장신을 길러보자!

1995년은 차세대 게임기 슈퍼 32X와 새턴으로 !

여기도 차세대, 저기도 차세대. 차세대 열풍은 올 여름부터 시작하여 점점 더 뜨거운 기세로 몰아닥치고 있다. 그러나 높은 가격과 구하기 어려운 소프트웨어등 국내에서 본격적으로 확산되기에는 많은 어려움을 안고 있다. 그러나 서서히 차세대기의 국내 도입이 가시화 되고 있다. 또한 10월에 열린 전자쇼에서 삼성의 슈퍼 32X와 새턴이 공개되어 차세대기의 안방화는 곧 실현될 전망이다. 지난11월 금성사의 3DO가 발매된 이후 삼성에서도 수퍼 알라딘보이와 새턴의 교량적 역할을 하고 있는 슈퍼 32X의 도입을 적극 추진하고 있고, 새턴의 도입도 그리 먼 이야기만은 아닐 듯하다. 그러니 게이머 여러분, 열심히 세배해서 국내에서 정식으로 발매되는 차세대 게임기를 마련합시다! 참, 삼성에서 도입할 계획인 새턴은 일본 버전이 아니라 미국 버전이며, 국내에서 공급하는 소프트웨어는 일본용 새턴은 사용 불가능하다는 사실, 기억해 주세요!

METAL HEAD

슈퍼 32X와 소프트웨어들

Virtua Fighter

세가 새턴과 버철화이터

명작에세이

과연 이 코너의 필자는 누구인가, 이처럼 많은 명작 게임들을 예리하게 평가해 내는 숨은 인재의 정체를 밝혀달라는 챔프 독자의 궁금증을 풀어 드리겠습니다.

PAGAN Ultima VIII

울티마 시리즈

최초로 공개하는 명작에세이 필자의 프로필

이름 : 최연규(남)
나이 : 22세
게임경력 : 10년(MSX 시절부터 게임계의 발전을 위해 열심히 게임을 해왔다)
좋아하는 게임 장르 : 롤플레잉, 시뮬레이션
(리크니스)로 유명한 (주)소프트맥스의 메인 기획자이다.

게임챔프 독자 여러분 한살 더 먹게된 것을 축하드립니다! 필자가 거의 2년 동안 명작에세이를 써왔지만 실제로 재미있는 게임은 거의 드물고 이른바 '명작'이라고 일컫을 수 있는 게임은 찾아보기 힘든 게 현실이다. 사실 필자가 여기서 소개한 게임이라고 100% '명작'에 들어갈 수 있다고는 장담할 수 없을지도 모르겠다. 그런데 이번달엔 어떤 게임에 대해 쓸지 생각하던 참에 담당 기자님(웬 아부성!)한테 전화가 걸려왔는데 그 요지는 이번달이 마침 신년 특별호이니 명작중에서도 '엄청난' 명작을 다뤄달라는 주문이었다.

'엄청난 명작'이라…

과연 지금까지 발표된 게임중 그런 게임이 있을까? 수시간을 고민하던 나는 드디어 어떤 게임을 떠올렸다. '절대명작'이라고 감히 칭할 수 있는 게임이 있었던 것이다.

절대명작에 대한 스콜피아 씨의 평론

미국의 유명한 게임 잡지중에 '컴퓨터 게이밍 월드(COMPUTER GAMING WORLD;CGW)'라는 것이 있다. 이 잡지에 기고하는 필진중 '스콜피아'라는 사람이 있는데 주로 롤플레잉 게임이나 시뮬레이션 게임에 관한 날카로운 평론으로 유명하다. 굳이 이름 붙이자면 '게임 평론가'라고 할 수 있는 사람이다. 이 사람이 얼마전 CGW지에 [울티마Ⅲ]에 관한 글을 실은 적이 있는데 이 글은 특히 필자에게는 말로 형용할 수 없는 감동을 불러일으켰다. 그렇다고 그 글이 썩 잘된 문장은 아니다. 단지 롤플레잉 게임에 관한 자신의 생각과 울티마라는 오래된 게임에 대한 향수를 주관적으로 서술하였을 뿐이다.

스콜피아라는 사람은 지독한 독설가라서 어떤 게임을 도마에 올려놓고 사정없이 난도질하는 스타일인데 논리적이고 반박할 수 없는 문체로 제작자들의 아픈 곳을 콕콕 찌르는 글을 쓰곤한다. 반면에 독자 입장에서는 미처 말로 표현할 수 없던 게임의 가려운 곳을 시원스레 긁어주는 것같아서 필자는 이 사람의 글을 매우 좋아하는 편이다. 그러나 이 사람이 쓴 울티마 에 대한 글에는 게임을 공박하는 날카로운 칼날대신 시대를 앞서갔던 한 롤플레잉 게임에 관한 향수로 가득 차 있었다. 그리고 그 게임이 발표된지 10여년이 다 되어가는 현재까지도 그에 필적할 만한 롤플레잉 게임이 나오지 않는 점을 한탄하고 있었으며 '진정한' 롤플레잉 게임의 부재를 슬퍼하고 있었다.

옛 것은 좋은 것이다!(OLDDEST but GOODEST)

이 글을 읽는 사람들 중에 지금 이야기하고 있는 울티마를 완벽히 플레이해본 유저는 몇명이나 있을까? 아마 나온지 10여년이 되어가는 게임이고 지금은 거의 사장된 애플 컴퓨터용으로 발표된 게임이기에 그다지 많지는 않으리라고 생각된다. 물론 IBM PC로 컨버전되어 나오기는 했지만 현재 관점으로 보면 너무 뒤떨어진 그래픽과 인터페이스 등으로 당시에 플레이하지 않은 사람들이 지금와서 즐기기란 쉬운 일이 아닐 것이다.

실제로 필자는 직업상 게임에 관련된 사람을 수없이 만나지만 울티마Ⅲ을 플레이해본 사람을 찾는 일은 쉽지 않다. 그리고 어쩌다 그런 사람을 찾으면 오랜 친구처럼 금방 서로 말이 통하게 되기도 한다.

그런데 이 게임이 그렇게 훌륭함에도 불구하고 완벽히 플레이해 본 사람이 적은가? 그에는 몇가지 설명 가능한 이유가 있다. 먼저 이 게임이 발매된 시점이 매우 오래되었다는 점이다. 당시(1985년)에는 컴퓨터를 가진 사람들도 매우 적었을 뿐 아니라 롤플레잉 게임을 즐기는 사람은 더욱 적었다. 실제 당시 국민학생이던 필자의 반친구들 중 컴퓨터를 가진 사람은 2-3명에 불과했다. 더구나 그 절반은 MSX기종을 사용했기 때문에 지금처럼 1가구 1PC시대를 눈 앞에 둔 시점과는 비

교할 수도 없었다(더구나 게임기류는 생각할 수도 없었다). 이렇게 PC 보급률이 낮다보니 이렇다할 게임을 할 수 있는 사람은 극히 제한될 수 밖에는 없었다.

두번째로는 이 게임의 플레잉 타임이 매우 오래 걸린다는 점을 들 수 있다. 필자의 경우는 이 게임을 클리어하는데 1년 반이 걸렸는데 영어에 익숙치 않았던 점과 하루에 플레이할 수 있는 시간이 제한되었다는 점을 고려해도 상당히 긴 시간이 걸렸다고 생각된다. 실제로 이 게임을 1년 미만에 클리어한 사람은 상당히 찾기 힘들다. 이렇게 오래 걸린 이유는 게임 자체의 난이도가 높은 탓도 있지만, 게임을 플레이하는 자체가 '생활'의 일부로 자리잡았기 때문이다. 요즘에 일본에서는 롤플레잉 게임이 새로 나오면 빨리 클리어하는 경진대회도 한다는데, 이런 사람들은 이해하지 못할지도 모르겠다. 그러니까 학교에서 돌아오면 책가방을 풀어놓고 컴퓨터를 켠 후 또다른 세계로 여행을 떠나 제 2의 삶을 시작하는 것이다. 이른바 '클리어'라는 것은 안중에도 없었고 게임을 플레이하는 자체가 그렇게 즐거울 수 없었다. 사실 1년 반 끝에 클리어를 하게 된 것도 마침 [울티마Ⅳ]편이 등장했기 때문이다. 어쨌든 울티마Ⅲ은 플레잉 타임이 오래 걸리는 이유로 최단거리로 플레이해도 30일은 족히 걸린다.

세번째로는 극히 어려운 난이도를 들 수 있는데, 롤플레잉 게임에 필수적인 레벨 업이 매우 힘들고 게임 구성도 어렵다. 그뿐 아니라 게임의 궁극적인 목표인 아바타(AVATAR)가 되기 위해서는 여러가지 금기들을 지켜야 하기 때문에 매우 어렵고 고된 플레이가 되게 된다. 또한 매우 느린 8비트 애플 컴퓨터의 특성상 게임 속도가 매우 느렸고, 도시나 던전에 들어갈 때마다 디스켓을 바꿔껴야 하는 등의 하드웨어적인 어려움도 따랐다. 구체적으로 설명하면 대부분의 롤플레잉 게임에서는 하루 이틀만 레벨업에 투자하면 원하는 만큼의 레벨을 취득할 수 있다.

그러나 이 게임은 레벨업이 매우 고되다. 일단 평지에서는 레벨을 올린 만큼 적을 만나기 어렵고 던전에 들어간다면 다시 나와서 세이브할 정도로 만만치 않다. 이 게임에 등장하는 던전은 10여개도 안되지만, 어느 던전이든 마음대로 들어갔다 나올 수 있을 정도의 던전은 한군데도 없다. 복잡하게 얽힌 미로와 강력하고 수많은 적들, 세이브할 수 없다는 불안감 등이 겹쳐 던전에서의 한발한발은 공포와 스릴의 도가니였다. 더구나 HP회복에는 제한이 심하기 때문에 점점 줄어가는 HP관리에 진땀을 흘릴 수 밖에 없었다.

HP회복에는 두가지 방법이 있는데 마법과 캠핑이다. 이중 마법은 MP가 소비되고 시약이 필요하기 때문에 체력회복을 위해 사용할 여유는 적기 때문에 응급처치용으로밖에 사용할 수 없다. 캠핑은 말그대로 텐트를 치고 잠을 자는 것인데 상당량의 HP와 MP가 회복된다. 그러나 캠핑을 한다고 무조건 회복되는 것은 아니고 어느정도 시간이 지난 후에야 다시 효과가 나타나므로 캠핑을 할 수 있을 때까지는 억지로 버틸 수 밖에는 없다. 더구나 캠핑중 습격하는 적들은 그야말로 치명적이다. 또 전투는 매우 오랜 시간이 소비되는 장기전이 되므로 레벨업을 가로막는 요소로 작용한다. 즉 1분정도면 끝나는 일반적인 게임과는 달리 이 게임에서는 길게는 30여분 이상 싸우게 될 경우가 많다. 따라서 일정시간동안 전투할 수 있는 회수가 상대적으로 적으므로 레벨 업에 오랜 시간이 소모되는 것이다. 아바타가 되기 위해서는 지켜야 할 계명이 있는데, 싸움중 도망치지 못하는 점, 약자를 괴롭히지 않는점, 남의 물건을 건드리지 않는 등의 계율은 어려운 게임을 더욱 어렵게 만든다. 뿐만 아니라 여러가지 사건에 대한 단서도 직접적으로 1-2명에게 얻을 수 있는 것이 아니라, 수수께끼 같은 단서들은 여러 곳에 흩어져 있는 수많은 사람들을 거쳐야 얻을 수 있다. 또한 주로 시구같은 고대 문어체 영어를 해독하는 것은 영어에 익숙한 사람이라해도 쉬운 일이 아니다.

어쨌든 이렇게 어렵다보니 설사 게임을 시작한 사람이라도 끝을 보기는 정말 어려운 노릇이다.

울티마Ⅲ을 플레이해 본 사람이라면 대부분 '진정한 롤플레잉 게임'이라고 말하고 있다. 그런데 재미있는 것은 지금까지 발표된 롤플레잉 게임 중에서 울티마Ⅲ과 비슷한 게임은 찾아볼 수 없다는 점이다.

다음호에 계속…

네모네모로직!
디즈니랜드 티켓을 잡아라!

네모네모 로직 속에는 재미있는 그림과 함께 동경 디즈니랜드 여행권 등의 푸짐한 상품이 숨어 있습니다.

특명! 숫자와 네모칸 사이의 수수께끼를 풀어라!

네모네모 로직 1, 2권 속에는 동경 디즈니랜드 여행권과 16비트 게임기 등 푸짐한 상품을 탈 수 있는 제2차 네모네모 로직 경연대회 응모 카드가 수록되어 있습니다.

■ **마감** : 1994년 12월 31일
■ **시상** : 최우수상(1명)/'동경 디즈니랜드(3일)
우수상(1명)/16비트 '슈퍼컴보이' 게임기 1대
장려상(3명)/신세대 감각의 무선호출기(삐삐)

테츠야 니시오 편저/국판변형/168면/값 각권 5,000원

제1차 네모네모 경연대회에서 수상한 양재고교 3년 김용정양의 도쿄디즈니랜드에서의 모습.

오늘 처음 네모네모 로직을 만나는 분을 위해 네모네모 로직 공략법을 소개합니다! (마지막 찬스!)

기본룰 1

가로열 상단과 세로열 좌측 옆에 표시된 숫자는 그 열에 있는 '검은 칸'의 갯수를(숫자는 연속해서 칠해야 한다. 2개 이상의 숫자는 한 칸 띄고 연속해서 칠한다) 나타낸다. '검은 칸'을 칠한 열 중 주어진 숫자만큼 다 칠해진 열의 나머지 빈 칸은 모두 X표로 만든다. 또 규칙에 따라 칠해가다 반드시 이 칸은 검게 칠해지지 않은 칸이라는 논리가 성립하는 칸도 X표시를 해둔다.

기본룰 2

숫자가 2개 이상 써져 있을 때는 먼저 나온 순서대로 칠을 해야 한다. 즉 숫자가 상·하로 놓여 있으면 칠하는 순서를 상에서 하로, 좌·우로 놓여 있으면 좌에서 우 순서로 검게 칠해야 한다.

공략 1

모자라거나 남는 칸이 없이 순서대로 검게 칠하면 칸이 꽉 차게 되는 열부터 처리한다. 즉 띄어야 할 칸과 색을 칠해야 하는 칸을 포함해 해당열의 크기(이 문제에서는 7칸)와 같은 열부터 처리한다.

앞서 설명한 대로 〈예제〉의 바둑판 그림(가로와 세로 각각 7칸짜리 문제) 상단 라열에서는 5와 1이라는 숫자 2개가 있다. 이 숫자가 나타내는 의미는 5칸을 먼저 검게 칠한 후 1칸을 띄고 1칸을 칠하라는 뜻으로 맨 윗칸부터 순서대로 칠해보면 칸이 모자라거나 남음이 없이 해당열의 크기 7칸에 딱 들어맞는, 처리하기 제일 쉬운 열임을 알 수 있다. 〈그림 1 참조〉

	1	3	1 3	5 1	4	3	2	
3								A
2 1								B
3 2								C
5								D
4								E
1								F
2								G
	가	나	다	라	마	바	사	

〈예제1〉

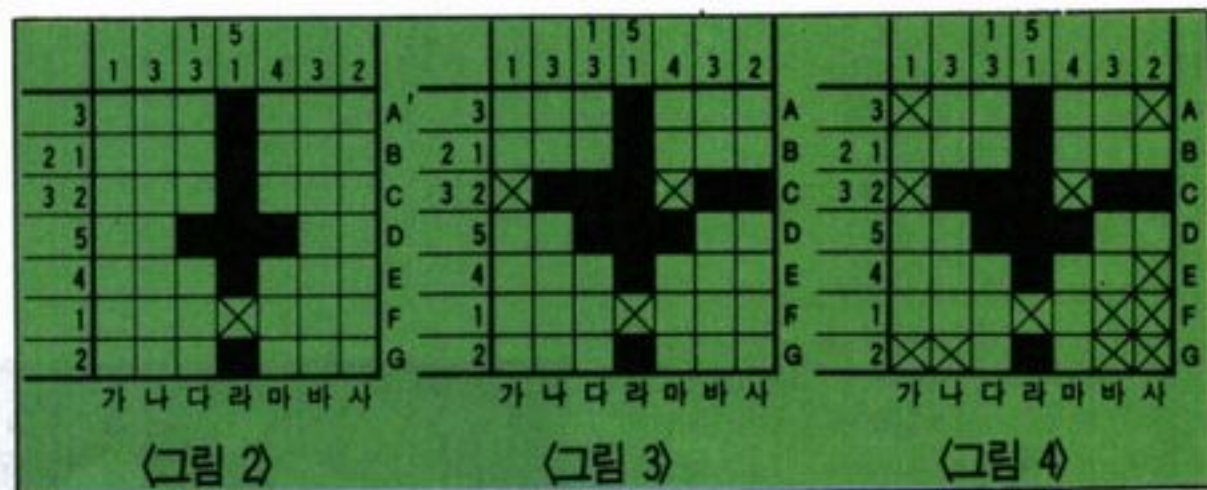
	1	3	1 3	5 1	4	3	2	
3				■				A
2 1				■				B
3 2				■				C
5				■				D
4				■				E
1				X				F
2				■				G
	가	나	다	라	마	바	사	

〈그림 1〉

공략 2

바둑판 상단 또는 좌측면에 나타난 한 개짜리 숫자 중 반드시 열 크기의 1/2이상되는 큰 숫자부터 먼저 처리한다(여기서는 열의 크기가 가로, 세로 7이므로 1/2인 3.5이상 되는 숫자인 4, 5부터 처리). 따라서 D, E열과 마열을 처리한다.(이 경우 반드시 칠해야만 하는 공통부분만을 찾아 칠한다. 일명 '공약수법칙')

우선 D열은 숫자가 5로 이것은 5칸을 연속해 칠하라는 뜻인데 어느 칸에서부터 칠해야 할지는 아직 모르지만 맨 좌측부터 시작해 5칸 칠해질 경우와, 또 역으로 맨 우측부터 5칸이 칠해질 경우를 가정하면 어디서부터 시작해 칠하든 적어도 〈그림 2〉와 같이 가운데 3칸(공약수법칙 부분)은 칠해지게 된다. 같은 방법으로 E열과 마열을 처리해보면 라열과 D열에 의해 이미 검은 칸으로 메워져 있음을 알 수 있다.

〈그림 2〉 〈그림 3〉 〈그림 4〉

공략

이미 칠해진 칸을 중심으로 연관된 다른 열을 최대한 색칠한다(이 경우도 제일 손쉬운 숫자 1개짜리부터 처리하고 다 처리됐으면 다음은 숫자 2개짜리 중 쉽게 처리할 수 있는 것부터 처리한다).

C열의 숫자 3·2를 보면 중앙의 검은 칸은 절대로 숫자 2에 포함되지 않는다. 논리적으로 숫자 2에 포함된다면 좌측부분에는 한 칸 이상 떨어지면서 숫자 3을 색칠해 들어갈 칸이 부족하기 때문이다. 그러므로 중앙의 검은 칸은 숫자 3을 나타내는 칸의 일부분이며 한칸 띄고 숫자 2를 칠해야 하므로 숫자 3의 마지막 검은 칸이라는 것을 추론할 수 있다(이런 추론이 가능한 열을 빨리 잘 찾아내 먼저 처리하는 것이 문제를 빨리 풀 수 있는 열쇠). 따라서 C열은 맨 좌측을 1칸 띄고 3칸 칠하고 1칸 띄고 2칸 칠하는 열이라는 것을 알 수 있다. 아울러 나타난 숫자대로 검은 칸을 다 칠한 열의 남은 빈 칸은 반드시 X표시로 마무리를 해주어야만 다른 연관된 답을 찾기 쉽다. 즉 C열의 검은 칸 외에 빈 칸은 모두 X표로 마무리해 준다.

'반드시 검게 칠하지 않는 칸'이라는 논리가 성립되는 칸은 모두 X표시를 해두어야 한다(앞서 C열의 경우처럼).

공략 4

〈공략 3〉에 따라 연관된 열을 처리하다 보면 A열의 3이란 숫자는 중앙 검은 칸을 포함해 3칸을 색칠하라는 뜻이므로 중앙 검은 칸부터 좌로 검게 2칸이 더 칠해지게 되는 경우 맨 좌측 가장자리는 반드시 X표, 우로 검게 2칸이 더 칠해지게 된다 하더라도 맨 우측 가장자리는 X표가 된다(일명 '가정논리법칙', 같은 가정논리를 적용하여 G열, 바열, 사열을 처리하면 〈그림 4〉처럼 된다.

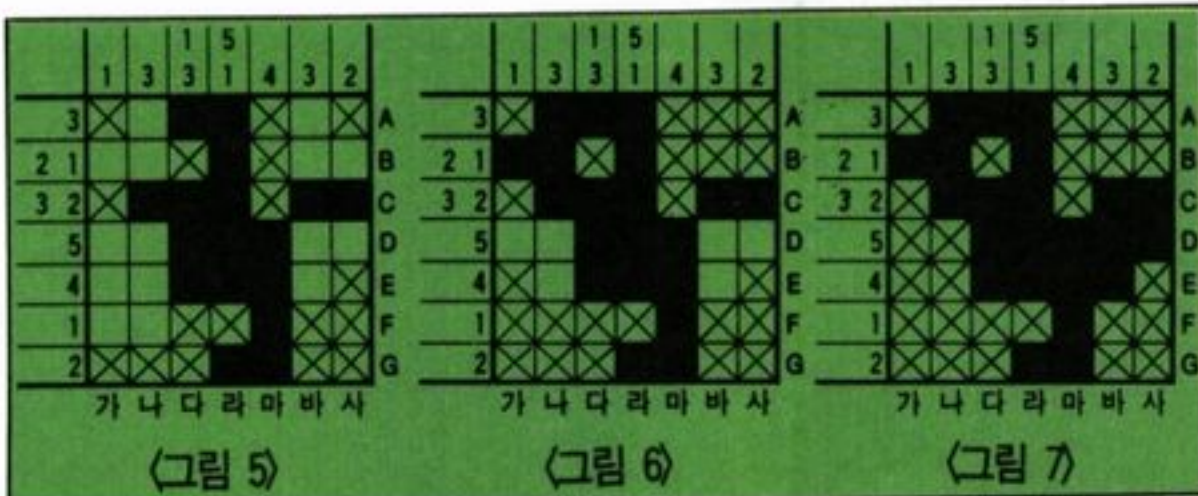
공략 5

가로열을 풀면 세로열이 풀리고 이어서 또다시 살펴보면 이와 연관해서 가로, 세로열이 풀린다(일명 '도미노법칙').

마열을 보면 검게 칠해진 칸 위로는 이미 X표시가 있으므로 연속된 4칸의 색칠은 하단으로 내려갈 수밖에 없게 되어 그렇게 칠하고 이 열은 표기된 숫자대로 처리됐으므로 나머지 빈 칸은 X표로 마무리한다. 또 다열을 보면 1·3으로 1칸을 칠하고 1칸 띄고 3칸을 칠하려면 이미 검게 칠해진 2칸이 숫자 3을 나타내는 일부이므로 밑으로 1칸을 더 칠할 수밖에 없으며, 위로 1칸 띄고 1칸을 검게 칠할 수 밖에 없다는 결론(가정논리법칙)이 나오므로 그렇게 칠하고 나머지 칸은 반드시 X표로 메워둔다. 〈그림 5 참조〉

다시 A열을 보면 3이 연속해서 칠해질 수 있는 칸은 검게 2칸 칠해진 바로 좌측칸일 수밖에 없다는 답이 나오므로 그렇게 처리하고, A열의 나머지 칸은 X표시로 마무리한다. 〈그림 6〉의 B열을 보면 이미 1칸이 칠해져 있는데 2·1은 순서대로 2칸을 먼저 칠하고 1칸을 칠하라는 뜻이므로 이미 칠해져 있는 1칸 좌측의 비어있는 2칸을 검게 칠할 수 밖에 없다. 그러므로 그렇게 칠하고 B열도 나머지 빈 칸들을 잊지 말고 X표시로 마무리한다.

E열에는 4라는 숫자가 있는데 이미 3칸은 칠해져 있으므로 맨 좌측 칸은 가정논리법칙에 따라 X표시. F열은 1인데 이미 1칸이 칠해져 있으므로 F열의 빈 칸에 마무리 X표시를 한다. 〈그림 6 참조〉

〈그림 5〉 〈그림 6〉 〈그림 7〉

다시 가열을 보면 1이 있는데 이미 1칸이 칠해져 있으므로 열의 빈 칸에 마무리 X표시를 한다. 나열을 보면 주어진 숫자가 3인데 3칸이 이미 검게 칠해져 있으므로 나머지 빈 칸에 마무리 X표시를 한다. 바열, 사열도 빈 칸이 주어진 숫자와 똑같이 남아 있으므로 그대로 빈 칸을 검게 칠하면 병아리가 한 마리 탄생하게 된다. 〈그림 7 참조〉

여러분은 바둑판과 연필만 가지고 병아리 한 마리를 탄생시켰습니다.

흥미기획 1

세가와 닌텐도를 압도한 소닉, 캐릭터 없다!

소닉의 탄생과 그 역사!

1988년 8BIT만이 존재하던 게임기 시장에 월등한 그래픽과 사운드를 자랑하는 최초의 16BIT 게임기인 '수퍼 알라딘 보이'를 탄생시켜 게임 시장의 흐름을 순식간에 바꾸어 놓으면서 새로운 고기능 게임기의 문을 연 세가사. 그러나 16BIT 게임시장의 주도권은 그리 오래가지 못해 닌텐도사에게 빼앗기고 만다. 1990년 닌텐도사가 제작한 '슈퍼컴보이'가 바로 그것이다. 또한 닌텐도는 8BIT 패밀리 게임기용 「슈퍼 마리오 브라더스」를 16BIT로 이식하여 「슈퍼 마리오」라는 게임을 탄생시키는데 세계적인 인기를 기록하며 16BIT 게임 시장을 완전히 장악하게 되었다.

최초로 16BIT게임기를 만든 세가사는 점차로 그 위치를 위협받게 되어 마리오에 대항하는 새로운 캐릭터 창조에 주목하게 된다. 그리고 새로운 캐릭터의 창조는 닌텐도가 마리오라는 캐릭터로 상징되듯이 세가도 독자적인 캐릭터로 인식되는 차원에서도 중요한 과제였다.

그리하여 탄생된 것이 바로 '소닉'이다. 머리를 보면 고슴도치 같기도 하고 얼굴을 보면 강아지같기도 한 모습으로 우리 앞에 나타난 것이다. 마리오가 다정한 이웃집 아저씨같은 느낌을 주는 캐릭터라면 소닉은 민첩하고 똑똑해 보이는 이미지라 할 수 있다.

뾰족한 짧은 털을 휘날리며 다리가 보이지 않을 정도로 빠르게 달리는 소닉이 처음으로 우리앞에 그 모습을 드러낸 것은 1991년 「소닉 더 헤지혹」이라는 소닉시리즈 1탄에서였다.

소닉 더 헤지혹 1 게임계 화려한 데뷰

사악한 미치광이 과학자 닥터 에그맨은 순진한 동물을 납치하여 나쁜 로보트로 변화시켰다! 그의 잔인한 계획을 막을 수 있는 것은 오직 날쌘 고슴도치 소닉뿐이다. 전용비행기 토네이도를 타고 섬으로 출동한 소닉은 에그맨을 막기위해 바람처럼 시원한 회전돌기 공격으로 화려한 액션을 펼친다. 4메가 액션게임으로 「바람돌이 소닉」이라는 이름으로 발매된 소닉1은 신선한 충격을 일으키며 상당한 인기를 모았고 소닉 시리즈의 첫 작품으로 데뷔하게 되었다.

소닉이 드디어 끝없는 레이스를 시작했다

소닉 더 헤지혹 2 새로운 친구, 테일과의 만남

SONIC THE HEDGEHOG 2

평화롭고 아름다운 섬에서 휴식을 즐기던 소닉은 이 섬에서 믿음직한 친구인 여우 테일과 첫 만남을 가지게 된다. 그러나 소닉의 휴식도, 섬의 평화도 오래가지 못하고 소닉을 쫓아온 에그맨에 의해 깨어지게 된다. 이 섬에는 전설로 전해져 내려오는 어마어마한 위력을 지닌 카오스 에메럴드가 있었는데 그 힘을 이용하여 에그맨은 또다시

소닉에게는 은퇴란 없다! 이 세상에서 게임이 사라지지 않는 한 나, 소닉은 영원히 게임을 위해 활약할 것이다!! 닌텐도사의 마리오와 숙명적인 라이벌인 세가사의 소닉은 마리 오가 계속적인 동면에서 깨어나지 못하는 지금도 끊임없이 악을 무 찌르기 위해 활약을 펼치고 있다. 1994년은 '소닉의 해'라 해도 과 장이 아닐 정도로 한해에 두 타이틀이 나오는 등 끊임없이 진보된 모습으로 우리를 놀라게 한다.

세계 정복을 위해 데스 에그를 완성시키려 했기 때문이다. 섬의 평화를 되찾고 카오스 에메럴드를 지키기 위해 소닉과 테일이 협동 작전을 펼친다.

소닉2는 이전의 소닉1보다 용량이 두배로 증가한 8메가로 발매되었고 가장 큰 특징은 혼자 싸우는 것이 아니라 귀여운 친구, 테일과 함께 모험을 펼치게 되었다는 것이다. 또한 혼자서 즐길 수 있었던 것을 둘이서도 즐길 수 있게 되어 더욱 큰 인기를 모으면서 고정적인 소닉팬을 확보하기 시작했다.

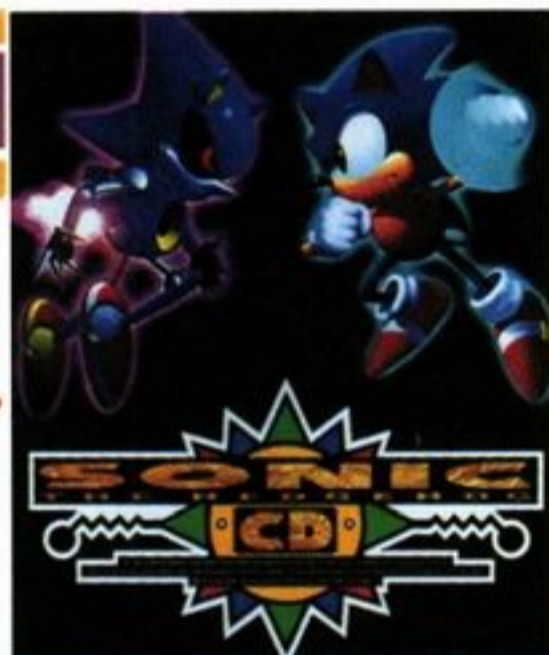
소닉2에서 처음으로 등장한 두개의 꼬리를 가진 귀여운 여우, 테일

소닉 CD 대용량 파워 업

대용량 CD로 탄생한 소닉

초강력 로보트 메탈소닉

말괄량이 에이미와 소닉

작고 아름다운 별, 리틀 플레니트는 일년중 한달은 거대한 호수, 네버레이크 위로 와서 떠 있다. 기적의 별이라 불리우는 이 별에는 시간을 자유자재로 지배하는 신기한 돌, 타임스톤이 자고 있었다. 타임스톤은 사막을 정글로 변화시키고 오염된 호수를 아름다운 호수로 변화시키는 놀라운 힘을 지니고 있어 에그맨은 또다시 세계정복을 위해 그 별을 호수에 고정시켜 요새로 만든다. 아무것도 모르는 소닉은 리틀 플레니트를 보기 위해 찾아오는데…

그 별은 이미 에그맨에 의해 파괴된 모습이 되어 있었고 숙명의 적 에그맨과 결투를 펼친다. 더욱 화려해진 그래픽, 테일에 이어 새롭게 등장하는 너구리 에이미와 에그맨에 의해 만들어진 초강력 로보트 메탈소닉 등 지금까지의 소닉시리즈에서는 맛볼 수 없었던 요소들이 대용량에 의해 실현되었다.

소닉 스핀볼 핀볼 게임의 색다른 즐거움

닥터 에그맨의 세계정복 야망은 오늘도 끊이지 않고 계속되고 있다. 활활 타오르는 용암을 이용해 침입할 수 없는 베고요새를 세우고 모비우스 혹성의 생물들을 로보트로 만들 계획을 세운 에그맨을 무찌르기 위해 소닉은 테일과 짝을 이뤄 베고요새를 공격하지만 에그맨의 공격으로 용암지대에 떨어지게 된다. 수중에 있는 친구에 의해 구출되어 요새의 방어 시스템을 부수기 위해 잠입한다. 결국 소닉은 자신의 장점인 스피드를 이용해 에머럴드를 훔쳐 혹성의 생물들을 구출한다.

이 게임은 스핀볼을 이용해 게임을 진행시키는 독특한 설정이 주목을 받았다.

스핀볼 게임을 이용한 소닉시리즈, 소닉 스핀볼

소닉3 끊임없는 모험 속으로

이 소닉3는 카오스 에머럴드로 특이한 힘을 발휘하는 플로팅섬에서 펼쳐진다. 무찔렀다고 생각했던 에그맨이 또다시 이것을 훔치려고 계획을 세우고 섬으로 찾아온다. 그는 카오스 에머럴드를 지키는 수호자 '너클스'를 속여 소닉과 테일을 공격하게 한다. 파워 업된 에그맨의 배드닉스 군단과 전투를 펼치고 오해하고 있는 너클스와도 싸우게 되는 등 다양한 액션이 펼쳐진다. 지금까지 나온 소닉시리즈를 종합하였고 너클스라는 새로운 적이 등장하여 박진감 넘치는 게임을 즐길 수 있었다.

더 넓어진 스테이지와 높은 난이도의 액션을 보여준 소닉3

소닉4 새로운 도킹 시스템

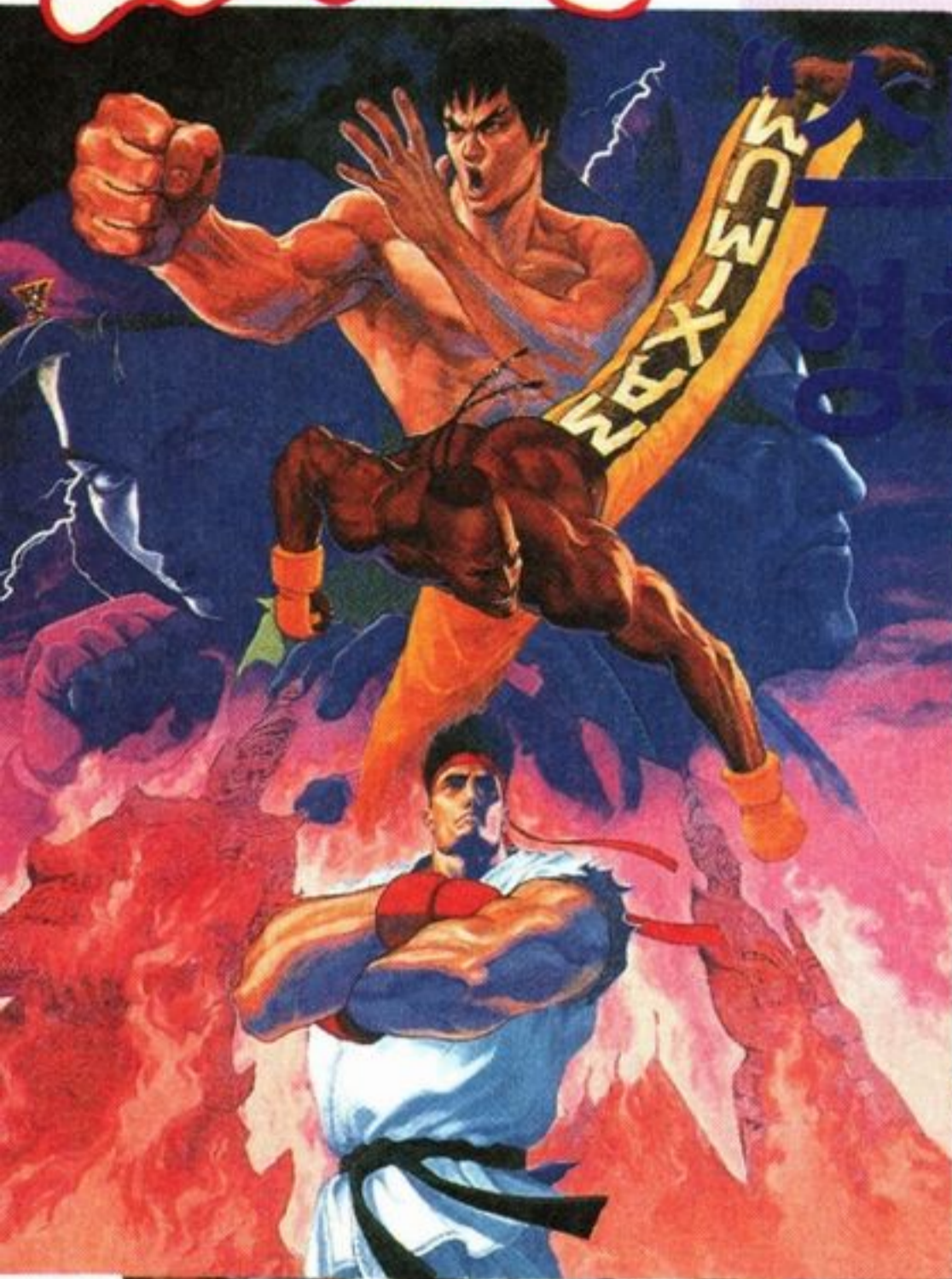
소닉3이 발매된지 6개월도 지나지 않아 갑자기 등장했던 만큼 많은 호기심을 불러일으켰던 소닉과 너클스는 지금까지 그 어떤 게임에서도 볼 수 없었던 새로운 게임이라 할 수 있다. 하나의 게임팩 위에 다른 팩을 꽂아 게임을 즐길 수 있는 '도킹 시스템'을 채용했다는 점이 가장 획기적인 차이점으로 지적되고 있으며 지금까지 소닉의 확고한 위치를 위협하는 너클스의 상승이 또하나의 충격이라 할 수 있다. 즉, 소닉과 너클스에 소닉2와 소닉3를 꽂아 소닉2와 너클스, 소닉3와 너클스라는 새로운 게임을 즐길 수 있는 것이다. 또한 소닉과 너클스가 대등한 입장에서 게임을 진행시키고 너클스만이 진행할 수 있는 스테이지가 존재한다.

소닉시리즈의 신선한 변화를 예견하는 수작이라 할 수 있다.

소닉의 미래

1991년 4M의 소닉1을 시작하여 1992년 8M의 소닉2, 1994년 5월 16M의 소닉3, 10월 소닉과 너클스 등으로 점차적인 고용량화와 더불어 소닉은 이미 마리오를 능가하는 인기를 모으고 있다해도 과언이 아니다. 이와 같이 용량의 확대를 통해 그래픽을 향상시켜 왔고, 이번 소닉에서는 이미 3D 입체화면이 실현되었다.

소닉이 세가의 차세대기인 슈퍼 32X나 새턴으로 개발되어 3D 폴리곤 입체 그래픽으로 즐길 수 있는 날도 멀지 않으리라 생각된다. 아니면 최고의 인기를 기록하고 있는 「버철화이터」와 비슷한 「버철 소닉」이 등장할지도…

홍미기획 2

"스트리트 파이터, 영화화 현장을 가다!"

조명, 카메라, 액션!

지금 스트리트 파이터가 크리스마스 시즌을 겨냥해 영화화 되고 있다는 소식이 소리 소문없이 서서히 퍼져 나가고 있다. 게임챔프에서는 그 소문의 진상을 조사해 완벽하게 공개하는 바이다.

STREET FIGHTER

국내 전격 동시상영!!

캡콤의 장수 인기 격투게임인 「스트리트 파이터」가 영화화 되어 12월 24일 크리스마스 이브에 미국과 동시에 개봉된다는 사실은 스화를 사랑하는 팬들에게는 너무도 황홀한 뉴스이다.

국내에서도 콜롬비아 트라이스타사의 직배로 대한극장에서 상영할 예정이다.(문의 : 545-0101) 그러나 이 영화가 그렇게 기다리던 「스트리트 파이터」가 아니라는 데는 약간의 실망과 놀라움을 금하지 않을 수 없다(물론 캡콤의 한 관계자의 말에 따르면 스트리트파이터3는 분명 제작중에 있음이 확실하다). 그러나 이 영화가 앞으로 만들어질 스화3에 큰 영향을 미치리라는 것은 명백한 사실이다. 미국의 소식통에 의하면 새로이 제작될 게임에서는 스화2와 같은 애니메이션 캐릭터 대신 영화에 출연한 배우들의 디지타이즈된 모습이 등장할 것이라고 한다. 이제 여러분은 장 클로드 반담같은 근육질의 배우를 마음대로 조종할 수도 있고 그를 완전히 박살 낼 수도 있는 위치에 서게 된 것이다!! 그러나 여기에 약간 아쉬움이 남는 것은 이 게임은 캡콤사가 전적으로 맡아서 만드는 것이 아니고 블러드스톰(Bloodstorm)이라는 게임으로 이름이 약간 알려진(그러나 우리에게는 무척 생소한) 인크레더블 테크놀러지스(Incredible Technologies)라는 회사가 개발 책임권을 넘겨 받아 만들고 있다는 사실과 캡콤이 이 게임에 대해 별 다른 신경을 쓰고 있지 않다는 점이다. 음음… 과연 어떤 게임일지 기다려보는 수 밖에… 따라서 올 겨울 개봉될 스트리트파이터는 캡콤사의 새로운 스트리트파이터 시리즈의 새 장을 여는 전주곡이 될 것이다.

영화계에 새로운 풍속도, 게임의 영화화!!

몇년전만 해도 비디오 게임 제작사들은 자신들의 게임을 주제로 한 영화를 만들어 달라고 헐리우드 스튜디오를 찾아가 애걸하는 한심한 신세였다. 그러나 1993년 여름 「슈퍼마리오」를 시작으로 지난 10월 4일 미국에서 개봉된 「더블 드래곤」, IBM PC게임으로 매우 유명한 「둠」, 잔인한 격투의 세계를 보여주는 「모탈 컴배트」, 「킹스퀘스트」, 「래리」 등 헐리우드 스튜디오가 자청하여 비디오 게임을 기초로 한 영화를 제작해 상영할 예정에 있다. 그리고 이들 중 가장 관심을 모으고 있는 기대작이 바로 「스트리트 파이터」이다. 전세계적으로 1천 2백만개라는 어마어마한 판매량을 기록하며 대전 액션 게임의 살아있는 전설로 전해지며, 최근에도 타기종으로의 이식을 거듭하며 인기를 모으고 있는 이 게임은 설명하는 것이 불필요할 정도이다.

스트리트파이터의 프로듀서인 에드워드 에프. 프레스맨의 말에 의하면 헐리우드가 영화의 원작을 이렇게 희한 곳에서 얻기는 흔치 않은 일이라고 한다. "영화는 항상 예술의 모든 부문에서 필요한 것을 따옵니다." 미국에서 가장 인기있는 만화책 중 하나인 「더 크로우」(The Crow : 요즘 상영중에 있다)를 가지고 영화를 만들었던 프레스맨의 말이다. "여기서 가장 중요한 것은 원작이 아니라 작가나 제작자에 의해 얼마나 훌륭하게 영화에 적합하게 변형되어지나 하는 것입니다."

회의론자들은 작년에 제작되었던 「슈퍼 마리오 브라더스」를 예로 들며 비디오 게임은 영화로 만들기에는 너무나 많은 제약점을 안고 있다고 주장하고 있다. 그러나 이에 반박하는 프레스맨의 말도 만만치 않다. 「슈퍼 마리오 브라더스」는 그들의 주장이 맞지 않다는 것을 증명하는 여러가지 사항도 내포하고 있습니다. 첫째 마리오의 인기가 절정에 달한지 5년후에 영화가 제작되었다는 점, 둘째 그 영화는 관객들이 즐거워하도록 영화적 형태로 잘 변형시키는데는 주력하지 않고 게임 내용을 흉내내는데만 급급했다는 점, 세째 마리오는 특정한 어떤 장르로 분류할 수 없는 애매한 위치에 놓여 있었다는 점을 들 수 있습니다.

반면에 스트리트파이터나 모탈 컴배트은 손쉽게 액션 정르에 포함 시킬 수 있다.

이 영화가 게임을 영화화시켰다는 점이나, 프레스맨이 주장하는 여러가지 장점들 외에도 한가지 더 짚고 넘어갈 점은 다이하드, 코만도, 48시간 등으로 유명한 시나리오 작가 스티븐 드 사우저가 대본을 썼을 뿐 아니라 이 영화로 감독에 데뷔했다는 점이다. 프레스맨은 그의 시나리오에 대해 이렇게 말하고 있다. "그는 백 스토리를 창조해냈을 뿐만 아니라 각각의 캐릭터들이 존재하게 된 합당한 이유를 만들어 냈습니다. 그리고 이야기의 마지막에 각 캐릭터들이 걷게 되는 인생의 항로가 게임의 마지막과 거의 흡사하게 했습니다." 캡콤의 대변인도 이 말에 동의하며 다음과 같이 말하고 있다. "우리는 게임 플레이어뿐 아니라 일반적인 영화팬에게도 어필할 수 있는 영화를 만들기를 원했습니다. 물론 게임 플레어를 즐겁게 해줄 여러 장면도 포함되어 있지만 게임에 대해 전혀 아는 바가 없더라도 영화를 재미있게 즐길 수 있을 것 입니다."

모탈 컴배트, 더블 드래곤과 함께 격투 게임의 영화화라는 재미있는 현상을 만들어 내고 있는 스트리트파이터는 94년 크리스마스 시즌을 겨냥해 제작중에 있으며 아마도 이 영화는 콜롬비아 영화사가 총 제작비 3천 7백만 달러를 들여 만든 최초의 영화로 영화사의 한페이지를 장식하게 될 것이다.

스크린을 강타한다!!

"스트리트파이터"라 불리우는 이 영화는 태국과 호주 퀸즈랜드의 골드 코스트에 위치한 영화 촬영 타운 '워너 스튜디오'에서 무대가 마련된다. 폭파장치등 각종 최첨단 무기와 세트 안에 지은 초대형 지하벙커 그리고 연인원 3천여명이 동원되어 엄청난 제작비가 투여되었다. 무한한 상상력과 엄청난 자본력을 바탕으로 세계 시장을 휩쓸고 있는 헐리우드 영화계가 드디어 스트리트파이터를 영화화하기 시작한 것이다.

세계 각지에서 온 불량배들과 거리에서 맞붙어 싸우면서 단순히 죽고 죽이는 컴퓨터 게임과는 달리 이 영화에서는 리얼리티를 최대한으로 살려내어 흥미를 불러일으키고 있다.

동남아의 신비한 국가 '샤달루'가 7개월째 쇄도우 내란에 휩싸여 있던 어느날 엠. 바이슨(M. Bison) 반란군 사령관은 63명의 연합국 실업 구제원들을 납치한 후 그들의 몸값으로 200억 달러를 요구하고있다. 그래서 단 2명의 동료들과 함께 연합국의 윌리엄 에프. 가일(William F. Guile)대령은 납치된 포로를 안전하게 구출하기 위한 작전에 들어가게 된 것이다. 또한 위기가 고조될 때마다 갑자기 나타나 도움을 주는 신비로운 방송 여기자가 그들을 돕는다. 가일 대령은 엠. 바이슨의 세력을 무너뜨리기 위해 많은 도움을 필요로 하게 되었기 때문에 페이 롱을 제외한(영화에서 페이 롱은 등장하지 않는다) 모든

가일이 연합군의 현황을 확인하고 있다

류는 경험많은 스트리트파이터이다

리포터인 춘리가 인질 구출작전을 펴고 있는 가일대령과의 인터뷰를 시도하고 있다

스트리트파이터의 폭발할 듯한 액션은 지금까지 팬들이 애타게 갈구해 왔던 액션의 결정체이다

스트리트파이터 일원들을 작전에 투입시키고 엠 바이슨과의 한판 승부를 벌이게 된 것이다.

가일과 캐미가 인질을 구출하기 위한 작전을 짜고있다

베일속에 가려진 베가

스토리

동남아시아 샤달루 제국에 윌리암 가일 대령이 이끄는 연합 동맹군이 파견된다. 그들의 임무는 72시간 내에 샤달루의 독재자 바이슨 장군에서 잡혀있는 63명의 인질들을 구출해 내는 것이다. 샤달루의 내란이 7개월째에 접어들자 자국의 위기를 전세계적인 위험으로 몰고가려는 것이다. 인질들의 몸값은 20억 달러. 과연 72시간내에 무사히 구출해 낼 수 있을 것인지… 목숨을 건 임무를 맡은 가일 대령과 연합 동맹군들은 함부로 샤달루에 접근할 수 없다. 그 이전에 바이슨이 철두철미하게 숨겨놓은 비밀요새를 찾아내야 하기 때문이다. 그러나 도중에 운좋게도 켄과 류, 두 스트리트파이터의 도움으로 길 대령과 영국 전략 장교 캐미는 바이슨의 오른팔인 사가트가 이끄는 샤달루 범죄집단을 물리칠 묘략을 세운다.

주어진 시간은 흘러가고 시시각각으로 위기가 다가오자 의혹의 TV여기자 춘리가 사건의 실마리를 제공하며 새로이 등장한다. 그녀는 비밀스런 임무를 띠고 있다. 과연 72시간내에 세계적인 위험은 해결될 것인가!

The Cast

그러나 과연 어떤 배우들이 격렬한 액션의 세계를 보여 줄 스트리트파이터를 연기할 수 있을 것인가? 실베스터 스텔론, 아놀드 슈왈츠 제네거, 스티븐 시걸…헐리우드의 내로라는 액션배우들이 있지만, 게임의 이미지에 가장 잘 어울리는 배우를 찾기란 그리 쉬운 일이 아니었다. 철저한 심사를 거쳐 선정한 스타들을 공개합니다.

윌리암 가일 대령
장 끌로드 반담

작지만 준수한 용모, 허약한 몸을 다듬기 위해 다양한 무술과 보디빌딩으로 다진 단단한 체격의 장 끌로드 반담은 이 영화에서 화려한 무술 실력과 연기력을 과시한다.

본명 : 가일
국적 : 미국

엠 바이슨
라울 줄리아

"아담스 패밀리"로 국내 영화 팬에게 친숙한 배우. 연극으로 다져진 연기력으로 히스테릭하고 이상정신의 소유자인 독재자 바이슨 장군역을 완벽하게 연출하고 있다.

본명 : 바이슨
국적 : ?

오스트레일리아 출신의 가수겸 배우인 카일리 미노그는 이 영화에서 액션은 물론이고 멋진 춤실력까지 발휘하는 용감한 여자용사로 등장한다.

캐미
카일리 미노그

베가

제이 타바레

본명 : 베가
국적 : 미국

춘리

밍나 웬

올리버 스톤 감독의 「조이럭 클럽」에서 뛰어난 연기를 보여준 그녀는 이 영화에서 비밀임무를 띤 글로벌 뉴스의 기자로 등장하여 활약을 펼친다.

본명 : 춘양
국적 : 중국

본명 : 지미
국적 : 브라질

카를로스 블랑카

로버트 마몬드

기나긴 분장을 통해 탄생되는 마몬드는 길 대령의 오랜 친구이자 동료이지만 바이슨 장군에게 사로잡혀 그가 연구하는 유전자 조직 실험대상이 된다.

류

바이런 맨

켄

다미앤 사파

본명 : 켄
국적 : 미국

본명 : 류
국적 : 일본

발로그

그랜드 L.부쉬

본명 : 발로그
국적 : 스페인

장기에프

앤드류 브리니어스키

본명 : 장기에프
국적 : 소련

에드몬드 혼다

피터네이비 튀아소소포

본명 : 에드몬드 혼다
국적 : 일본

액정 게임기를 두배로 즐기자!

요즘 게임 매니아들의 곁에서 점점 멀어지고 있는 액정 게임기. 왠지 모르게 초라해 보이고 재미도 없을 것 같이 보이지만 전혀 그렇지 않다. 다시 살아나는 액정게임기! 종류도 많고 다른 게임기와 달리 간편하게 게임을 2배로 재미있게 즐길 수 있다. 자! 액정게임기의 2배 활용에 대해서 알아보자.

액정게임기의 발전과 용도

우리나라는 물론이고 세계 각국에서는 성능이 월등히 뛰어난 소프트웨어들이 쏟아져 나오고 있다. 그 뿐만 아니라 퍼스널 컴퓨터용 소프트웨어도 일반 게임기용 소프트웨어보다 많이 발매되는게 현실이다. 그렇다면 언제부터 이렇게 가정용 게임기와 컴퓨터용 소프트웨어가 쏟아져 나온 것일까? 그것은 불과 몇년 밖에 않되는 짧은 기간동안에 급격히 늘어난 것이다. 물론 어느 한순간의 아이디어 때문에 이렇게 성능이 뛰어난 게임기와 소프트웨어들이 생겨난 것은 결코 아니다. 이렇게 게임기와 소프트웨어가 발달하기 까지는 커다란 밑바탕이 있었다. 오랜시간동안 꾸준히 인기를 쌓아올렸던 모든 게임기의 원조(?)! 바로 액정 게임기다. 가정용 게임기가 나오기 전에 이 액정 게임기는 어린이가 가장 갖고 싶어하는 게임기였고 항상 휴대하고 다니면서 간단하게 게임을 즐길 수 있었기 때문에 그 당시에는 아주 큰 화제를 일으켰다. 하지만 지금은 어떠한가? 지금의 액정 게임기는 찬밥 신세를 면치못하고 있다. 그 이유는 액정 게임기의 사용 용도를 모르기 때문이다.

그렇다면 액정 게임기를 언제 어떻해 이용하면 좋을까? 이에 대한 답은 말로 표현할 수 없을 정도로 많이 있다. 버스나 지하철 안에서, 장거리 여행때, 특이한 게임을 접하고 싶을 때 등등 수도 없이 많다. 그렇다면 이제부터 '싼 가격'으로 재미있게 게임을 즐길 수 있는 액정 게임기의 종류를 알아보자.

종류와 2배 파워업!

지금 현재 발매되고 있는 액정 게임기의 종류는 많지만 인기 캐릭터가 등장하고 게임 내용도 충실한 것을 뽑자면 약 16종류가 있다. 16종류의 게임기가 모두 가격이 저렴해 부담없고 누구나 즐길 수 있다. 그럼 각 장르별로 어떤 종류가 있는지 알아 보고 어떻해 하면 게임을 한층 더 재미있게 즐길 수 있는지 알아 보도록하자.

액션

액션의 경우를 보면 거의다 만화나 영화를 주제로 만든 것이기 때문에 별다른 방법이 없어도 재미있게 즐길 수 있을 것이다. 하지만 더 재미있게 즐길 수 있는 방법이 딱 한가지 있다. 게임을 하면서 화면속에 등장하는 주인공 캐릭터를 자신이라고 생각하고 만화나 영화장면을 연상하면서 게임을 진행하는 것이다. 그러면 보다 재미있고 실감나게 게임을 즐길 수 있을 것이다. 그리고 다른 기종의 게임을 보면 전부 칼라로 나오는데 액정 게임에서는 몇가지의 색 밖에 사용할 수 없으므로 액정화면에 자신이 표현하고 싶은 색의 셀로판지를 스카치 테입으로 붙이는 것이다. 그러면 자신이 원하는 색이 게임 화면에 표시되므로 어느 게임보다도 재미있게 즐길 수 있을 것이다.

소닉 3 : 앗! 이럴수가… 수퍼 알라딘보이에서 가장 인기가 높은 게임이 액정 게임으로도 있었다니… 캐릭터의 모습이 흡사하고 소닉의 친구인 테일까지 등장하여 액정 게임기답지 않게 실감나는 화면을 자랑한다. 화면의 배경으로는 소닉 3에서의 보너스 게임 스테이지이다.

파워 레인저 : 어린이들에게 최고의 인기를 누리고 있는 영웅들을 주인공으로 박진감 넘치는 액션이 눈에 띈다. 마녀 리타에 대항하는 우리의 친구 5명의 파워 레인저가 목숨을 걸고 5단계의 스테이지를 헤쳐나간다. 특수 기능으로는 게임 진행 도중에 동료 레인저에게 도움을 청할 수 있다.

트랜스 포머 : 게임보다 만화로 우리에게 친근함을 전해줬던 트랜스 포머! 주인공으로 등장하는 옵티머스 프라임은 전투시에 로보트로 변신할 수 있어 격렬한 전투를 벌이게 된다. 적 캐릭터도 전투기와 로보트 등 가지각색의 캐릭터들이 등장해 게임의 재미를 한층 더 높혀준다.

바코드 스트리트 화이터 : 액정 게임기로는 처음으로 바코드를 사용한다. 바코드의 수치에 따라 캐릭터의 능력이 결정되며 가정용의 스트리트 화이터와 마찬가지로 모든 캐릭터가 등장하고 자신의 기술을 마음껏 구사한다.

더블 드래곤 : 테크노스 저팬의 대표적인 소프트로 박력 넘치는 격투액션이 일품이다. 고도의 버튼 조작이 요구되고 게임의 난이도 또한 매우높다. 중급자 이상이 즐길만한 게임으로 모두 6개의 스테이지로 구분되어 있다.

나홀로 집에 2 : 영화를 소재로 만든 특이한 게임으로 집에 들어온 도둑을 꼬마가 물리치는 내용이다. 그런데 아주 마음에 드는 것은 상대 캐릭터 해리와 마브가 진짜와 똑같이 생겨 스릴이 넘친다는 것이다.

알라딘 : 디즈니의 만화영화를 게임으로 만들어 그 움직임이 매우 리얼하다. 요술램프, 램프의 요정, 마법사 등이 등장하여 환상의 세계를 느낄 수 있다.

미녀와 야수 : 이것 또한 디즈니의 만화를 게임화한 것으로 만화 내용과 흡사하나 자신이 직접 미녀를 콘트롤하므로 실감나게 게임을 즐길 수 있다. 모두 4개의 스테이지로 이루어져 있으며 타이머가 장미의 꽃잎으로 표현된다.

프로젝트 X맨 : 여러명의 특이한 주인공이 등장하는 인기만화 X맨. 여기서는 울버린과 사이크롭스가 잔인한 로보트 애포칼립스와 초대형 트럭 쟈거네트와 일전을 펼친다.

모탈 컴배트 : 미국에서 큰 인기를 끌고있는 게임으로 소림사의 무술시합을 주무대로 싸우게된다. 각 격투가들의 필살기가 어느 게임보다도 멋지고 잔인한 장면이 없어졌다.

스포츠

스포츠의 경우 액정 게임에서는 2인 동시 플레이가 불가능하다. 하지만 게임기 한대로 친구와 2인 플레이를 즐길 수 있는 방법이 있다. 스포츠에서는 액션과 다르게 여러명의 선수들이 등장한다. 그것을 이용해 친구와 한번씩 번갈아 하는 것이다. 그럼,야구를 예로 들어보자. 야구의 경우에는 선수가 많기 때문에 자신이 1번, 친구가 2번 순으로 진행하거나 1회는 자신이, 2회는 친구가 하는 식으로 번갈아 하면 대전의 즐거움도 맛볼 수 있다.

레슬링 : 현재 큰 인기를 누리고 있는 WWF의 슈퍼 스타들의 경기를 자신이 직접 체험할 수 있는 게임으로 박력있는 기술을 도입함에 따라 진짜 레슬링을 하는 것같은 착각을 느끼게 될 것이다.

야 구 : 실제 야구 경기와 마찬가지로 9회까지 게임이 진행되며 투수는 다양한 변화구를 던질 수 있다. 자, 이제 당신이 선수가 되어 상대 투수를 마음껏 공략하자.

이처럼 우리 곁에는 아직 액정 게임기가 많이 남아있고 비록 가정용 게임기보다는 성능면에서는 떨어지지만 언제 어디서나 즐길 수 있다는 장점을 가지고 있다. 또, 몇몇의 게임은 실제로 가정용 게임보다 훨씬 나은 점도 있다. 만약 우리들이 게임기의 원조인 액정 게임기를 외면하지 않는다면 앞으로 액정 게임기는 또다른 모습으로 변신을 시도해 다시 한번 우리 앞에 우뚝 설 날이 올 것이다.

즐거운 챔프가족

뛰자!
파—앙
늦으면 안돼!
엥! 그런데 갑자기 이상한 감촉이……
뜨끔
쿵
콰릉~
똥!!! 밟았다! 똥을…
4 짜부됐다.
그래도 뛴다!
포레스트검프
의학헉
음! 검사해 볼 가치가 있어.
파팍—
똥 튄자국

왜 이리 늦는거지?
죽은시계
이킹이 아직 오지 않았으니 좀 있다 시작하자.
?
송백정…… 혹시 이킹을 좋아하는것 아냐?
숙덕쑥덕
화
잠시후 도착한 이킹!
볼링대회 시작
1위 후보인 이킹!
짜잔
와— 폼 멋지다!
이 우아한 폼!
멋쟁이
휘익— 휙

구르르르—
쿵
똥창
허탈…
하하하 실수는 누구나 있는법! 안그래?
화이팅! 이킹!
푸악
제발 들어가 다오!

스트라이크
투앙
YES!
이봐요! 당신 지금 제정신이오!
엥?
엑스트라
이킹자리
엑스트라자리
지엉
왜 남의 레인에다가 공을 굴리고 그러는거야!
아까 밟은 똥 때문에 계속 똥 튀는군
으— 어지야

때르르르릉—
띠—띠—
우와앗 무슨일이 일어난거야?
뭉게 뭉게
난 여기서 죽을순 없어— 끄끄
송백정 짓이냐?
테일 살려
뭉게 뭉게
!
앗! 저쪽이다!
아니! 저것은 나의 신발
뭐야!

일천구백구십사년 십일월하고도 팔일, 우여곡절 끝에 창간 2주년을 맞이한 게임챔프 직원 일동은
챔프 역사에 길이 남을 [챔프 프레지던트컵 볼링대회]… 아니, 순우리말로 [대빵어른 사발뺏기 공굴리기 겨룸판]을 개최하고야 말았다…
서인석 사장님 이하 이름만 들어도 구린 냄새가 나는 듯한 송백정, 살투성이 이훈다, 수염난 우춘리, 아끼바리를 거부하는 정부미,
요염한 척하지만 하나도 요염하지 않은 원더홍, 모업체에 취재갔다가 화장실에 갇힌 바 있는 테일.
게다가 미술부 못난이 삼형제가 한데 모였으니… 볼링장의 대난동, 어쩌면 그것은 신이 내린 형벌이리라…
저기 멀리서 불이나게… 아니, 부리나케 달려오는 이킹 명인이 잠시 후 일어난 사고를 예고하고 있었다…

ART BY J.J.S. 1994 11. 18

THE END

프로그래밍 3편

이번호에는 컴퓨터와 연결된 여러가지 주변기기들을 제어하는 방법을 알아보기로 하겠다. 주변기기라고 하면 2회에 설명했던 비디오 보드를 대표적으로 들 수 있고, 그밖에 사운드 보드, 키보드, 마우스 등을 예로 들 수 있다.

주변기기를 제어하는데 알아두면 도움이 많이 될 인터럽트란 것에 대해서 먼저 알아보기로 하자. IBM PC가 가장 보편화되어 있으므로 기준으로 삼겠다.

인터럽트(Interrupt)

독자 여러분 중에 컴퓨터에 관심이 많은 분은 '인터럽트'란 말을 한번이라도 들어봤을 것이다. 그렇지만, '인터럽트'가 과연 무엇이고 어떤 역할을 하는지에 대해 정확히 이해하는 사람은 그리 많지 않을 것이다. Interrupt를 사전에서 찾아보면 '가로막다' 혹은 '중단하다'의 의미를 가지는 것을 알 수 있다. 컴퓨터에서도 물론 비슷한 의미로 인터럽트가 사용된다.

인터럽트란 주변기기 혹은 CPU 자체내에서 내는 신호로, CPU에 이 신호가 들어오면 CPU는 자신이 하던 일을 중단하고 그 신호에 따라 잠시 수행이 옮겨진다. 대표적인 예로, 키를 입력받을 때 발생하는 인터럽트를 들 수 있다. 키보드에서 어떤 키가 눌려지면 키보드는 CPU에 인터럽트 신호를 전달한다. 그러면 CPU는 잠시 하던 일을 멈추고 해당 인터럽트 루틴으로 수행이 옮겨져 어떤 키를 눌렀는지 검사해서 메모리상의 키 버퍼(buffer)에 저장한다. 여기서 인터럽트라는 개념이 사용되지 않는다면, CPU는 일정한 간격으로 계속해서 키보드를 검색하는 수고를 해야 될 것이다.

앞의 설명만으로 왜 인터럽트라는 것이 게임 강좌에 나왔는가를 알 수 없는 독자들도 있을 것이다. CPU의 효율을 높인다는 것은 알겠는데 이것이 게임에서 꼭 필요할까? 게임은 많은 주변기기를 필요로 한다. 키보드, 사운드카드, 마우스, 조이스틱 같은 것들을 사용하지 않고 게임을 할 수 있을까? 이런 주변 기기들을 제어하는 데 꼭 필요한 것이 인터럽트다. 이번 기회에 아주 인터럽트 응용 루틴까지 분석하면서 이해를 돕고 싶지만, 지면 관계상 포기하고, 주변기기를 제어하는 간단한 방법 정도만 이해하자. 자세히 알고자 하는 사람들은 책이나 통신을 통해서 쉽게 알아 볼 수 있을 것이다.

키보드 제어 방법

키를 읽을 때 통상적인 방법을 쓴다면, 한번에 하나 이상의 키를 인식할 수 없다. 게임을 짤 경우(특히 아케이드류의 게임들), 키보드를 세밀하게 제어해야 한다.

슈팅 게임의 경우, 통상적으로 방향키와 콘트롤키 등이 동시에 인식되어야 하고, 방향키와 같은 경우, 누르고 있는 동안 한방향으로 계속 움직여야 하기 때문에 키를 누르는 것과 떼는 것을 인식해야만 한다. 이런 경우에 인터럽트를 사용하지 않고 프로그램을 한다는 것은 거의 불가능에 가깝다. 원래 키보드 인터럽트는 여러개의 키를 동시에 인식한다는 개념없이 만들어져 있기 때문이다. 이런 경우, 해결책은 한가지밖에 없다. 인터럽트 루틴 자체를 자기가 원하는대로 대체하는 방법이다. 인터럽트 가로채기라고 하는데, 이 방법을 쓰면, 키보드에서 신호가 발생할 때마다(어느 키든 눌려지거나 뗄 때 신호가 발생한다) 자기가 짠 루틴으로 수행이 옮겨지기 때문에 원하는데로 키보드를 조작할 수 있다(말처럼 간단하진 않다). 키보드를 사용하는 게임에서는 거의 이 방법을 사용하고 있다고 생각해도 무리는 아니다(그냥 원래대로 하는 게임도 있다. 특히 시뮬레이션 게임들).

마우스 제어 방법

마우스의 경우에는 거의 다 마우스 드라이버 프로그램을 사용한다. 마우스 드라이버를 띄운 다음, 인터럽트 33H번을 호출하는 것이 통상적인 방법이다. 이때의 인터럽트는 앞에서 말한 키보드의 인터럽트와는 다른 것으로, 전문 용어로 전자는 하드웨어 인터럽트, 후자는 소프트웨어 인터럽트라고 한다. 하드웨어 인터럽트는 앞에서 설명한 인터럽트의 개념 그대로이고, 소프트웨어 인터럽트는 C의 함수에 가까운 개념으로 임의의 신호에 의해 발생하는 것이 아니라, 호출하면 수행이 된다. 이 경우에는 마우스 드라이버 프로그램이 램에 상주하면서 마우스에서 발생하는 신호에 따라 발생하는 하드웨어 인터럽트 루틴 구실을 하는 것으로 우리는 인터럽트 33H번을 호출함으로써 마우스 커서를 나타내거나, 위치를 읽어내거나 하는 조작을 할 수 있게 된다. 인터럽트 33H번을 한가지 기능만 수행하는

것이 아니라, 수행 상태, 즉 레지스터 상태에 따라 다른 기능을 수행 하는 것이다. 다시 말하면, 마우스 드라이버 자체가 모든 기능을 수행하고, 우리는 몇가지 제한(커서를 나타내거나 없애는 것,영역 제한 등)을 주거나, 데이타를 읽어내거나 하는 것이다. 대부분 마우스 드라이버를 사용하기는 하지만, 때에 따라서 드라이버 프로그램 자체를 짜야할 때도 있는데, 마우스 드라이버 프로그램은 여러가지 화면 모드를 지원하게 되는데, 지원하지 않는 화면 모드에서 프로그래밍할 때가 그 경우이다. 보통 고해상도 모드(640*480의 256색 이상)는 마우스 드라이버가 지원하지 않는 경우가 많다.

사운드 카드 제어 방법

게임에 없어서는 안될 것이 사운드이다. 그래픽, 게임성이 아무리 뛰어나도 사운드가 빠지면 김치없는 라면과 같다. 그만큼 사운드는 게임에서 중요한데, 제어하기는 그렇게 쉽지가 않다.

초기의 IBM PC는 한가지 음밖에 내지 못했는데, 몇년 전부터 사운드 카드라는 주변기기가 등장하면서 본격적으로 음악같은 소리가 나오기 시작했다. 독자 여러분도 잘 알다시피 초기의 대중적인 사운드 카드는 애드립이란 FM 합성 방식을 이용한 것이었다(필자도 사실 XT 시절 이 카드의 소리에 감동했었다. 얼마 지나지 않아 식상하긴 했지만). 이 카드는 9개 또는 11개의 음을 동시에 낼 수 있었지만, 모노였고 효과음의 기능이 너무 빈약했었다. 최근에는 음악과 효과음을 동시에 낼 수 있는 사운드 블라스터(이하 사블)가 쓰이고 있는데, 윈도우에서 표준으로 정한것이기 때문에 이것을 기준으로 음악과 효과음을 내는 방법을 알아보자(최근 게임에서는 이것을 지원하지 않는 게임은 거의 없다).

일단은 음이 나오는 원리를 알아보자. 사운드 블라스터에서 사용되는 음원 방식은 FM과 PCM이 있다.

FM은 Frequency Modulation의 약어로 주파수 변조 방식을 말하며, 보통 음악을 출력할 때 사용된다. PCM은 Pulse Code Modulation의 약어로 실제로 음성을 녹음한 다음 이를 다시 재현하는 것이라고 생각하면 된다. 이 글을 읽는 독자 대부분은 샘플링이란 용어를 들어봤을 것이다. 샘플링이란 PCM방식으로 녹음하는 과정을 말하는 것이다. PCM은 효과음에 대개 많이 쓰인다(게임에서 나오는 사람 목소리도 거의 다 PCM이다).

이제 본론으로 들어가서 사운드 블라스터를 제어해 사운드를 내는 방법에 대해 간단히 알아보자. 먼저 음악을 나오게 하려면 FM 신디사이저를 제어해야 한다. 마우스처럼 FM사운드도 전용 사운드 드라이버가 있다. 이것도 마우스 드라이버처럼 램에 상주해서 유저가 알지 못하는 사이에 여러가지 기능을 수행하면서 인터럽트65H를 통해 처리할 수 있다. 그러나 보통은 이 방법을 이용하지 않고, 직접 제어 함수들을 만든다. 음악은 백그라운드에 깔려서 프로그램 수행과 동시에 박자가 맞아야 하므로, 타이머 인터럽트를 가로채야 한다.

타이머 인터럽트는 시스템 시계에 의해 일정시간 단위로 발생하므로 사운드를 내는 루틴에 적격이다. 말도 어렵지만 실제는 이것보다 훨씬 복잡하다(뱅크화일, IMS, ROL 화일 구조를 다 알아야 한다).

PCM을 이용한 효과음 제어도 쉽지는 않다. 효과음을 출력하는 경우 보이스 드라이버가 있지만, 게임에 쓰기엔 부족하다. DSP칩을 직접 제어해야 하는데, 직접적으로 데이터를 전송하는 모드와 DMA모드가 있다. 직접적으로 전송하는 경우에는 효과음을 출력하는 동안 CPU가 다른 일을 하지 못하지만, DMA(Direct Memory Access)로 전송하면 할 수 있다. 그러나 DMA의 전송 모드의 경우, DMA 인터럽트 처리 루틴을 만들어야 한다. 사블을 가지고 I/O 포트와 IRQ라는 것을 하드웨어적으로 맞추어 주는데 이때의 IRQ가 DMA 인터럽트의 번호와 관련이 있다(IRQ 숫자+08H=인터럽트 번호).

전체적으로 약간은 난해하고 복잡한 내용이 많을 것이다. 그러나 한번에 많은 것을 한번에 이해한다는 것은 신이나 가능한 것이고, 하나씩 하나씩 차근 차근 배워 간다면, 좋은 프로그래머가 될 수 있을 것이다.

〈참고서적〉
〔8086 8086의 프로그래밍〕 J.W.Coffron (저) 최승철 배명진(역)
대영사〔애드립, 사운드블라스터 프로그래밍〕 이희상, 서 민 (공저) 성안당
- 〔IBM PC 핸드북〕 이무식 편역 크라운 출판사
- 〔IBM PC 기술 사전〕 한성국 편 집문당

겜 훈장

이 코너는 게임 문의뿐 아니라 게임에 관련된 여러가지의 의문사항에도 자세하게 답해 드리는 코너입니다. 다양하고 재미있는 질문도 많이 해주세요. 또한 각 게임기, 아케이드와 IBM PC에 관한 질문도 받고 있습니다. 겜훈장님은 여러분을 위해서 밤잠을 설칠 정도로 열심히 노력하고 있습니다. 많은 분들을 위해서 개설한 "필"을 꼭 써 주시면 가까운 시일내에 전화드리겠습니다. (일요일, 9시-11시) 기대하세요 ! ! !

Q1

안녕하세요. 겜훈장님 !
저희 오빠가 「DQ4」를 하고 있는데, 제 5장에서 아리나 일행을 찾는 중 동굴에 파테키아라는 약초를 찾고 아리나를 만나려고 했으나 잘 되지 않습니다. 제발 오빠를 도와주세요.

신은희

A1

이 이벤트의 난이도는 조금 높은 곳이지요. 우선 병에 걸린 크리프트를 고치러 남쪽 동굴에 간 아리나를 만납니다. 아리나는 계속해서 돌아가는 길을 제대로 찾지 못해 주인공 일행에게 도움을 청하는데, 이곳을 유심히 보면서 파테키아 약초를 찾은 후 아리나에게 말을 걸면 아리나는 약을 가지고 민토스에 갑니다. 주인공 일행이 아리나를 따라서 민토스에 가면 병이 낳은 크리프트 일행이 고마움의 표시로 동료가 되어 줍니다. 그리고 민토스에는 할아버지 한 분이 계시는데 그 분이 세계지도를 주니 꼭 얻도록 하세요.

Q2

안녕하세요. 겜훈장님 ! 「FF6」에 있는 보스 발가스를 맷슈의 두번째 커멘드를 사용하여 클리어 한다고 하는데 저는 그게 잘 안됩니다. 2달째 고생하고 있으니 제발 알려 주세요.

이준규/

A2

이 질문은 아주 어려운 질문이었습니다. 잘 보시고 더 이상 고생하지 마세요… 맷슈와 발가스가 1 : 1로 전투를 할때 첫번째 'たたかう는 통상 공격이므로 사용되지 않고 두번째 커멘드인 'ひっつわざ'를 누릅니다. 그러면 손가락 모양인 커멘드가 맷슈에게 가는데 이 커멘드가 맷슈에게 가자마자 '좌.우.좌.A'를 누르면 됩니다.

Q3

겜훈장님 안녕하세요 ? 저는「라이브 어 라이브」를 즐기는 유저입니다. 라이브 어 라이브의 최종편 지능 던전에서 거울의 방 3개가 모두 가짜여서 진행을 못하겠습니다. 제발 저에게 빛을 내려 주세요…

???/

A3

이 이벤트의 문제를 잘 모르시는 것 같습니다. 3개의 방이 가짜가 아니고 수수께끼를 푸는 것인데, 첫번째는 거울에 나타나는 동작대로 행동해서 구슬 앞까지 가야하고, 두번째는 2개의 거울 중 하나의 잘못된 조작을 알려주며, 3번째 방에서는 3개의 거울이 모두 잘못된 동작을 하고 있다는 것을 알아야합니다. 많은 노력을 필요로 하는 곳이니 열심히 해보세요 !

게임의 달인 ! 상 : IBM-PC게임 디스켓
성원준/

Q4

겜훈장님. 이글을 쓰면서 낙엽이 지는 가을에도 딱딱한 책상에 앉아 챔프독자들의 질문을 읽으시는 훈장님의 모습을 생각해 보면서 몇가지 질문을 드립니다. 캐릭터들의 메테오 스매쉬의 조작법과 미래의 트랭크스가 나오는 방법을 알려 주십시오.

경기도 파주군 권지연, 부산시 금정구 강지원, 강남구 압구정동 황성우 등…

A4

이번달의 가장 많은 부분을 차지한 질문이 바로 초무투전3 ! 아직도 드래곤볼의 인기가 지속 되고있는것 같습니다. 묘수와 기술을 같이 알려드립니다.

1. 각 캐릭터의 강력 필살기를 다이얼 번호로 기재합니다

"오공 6492+A 오반 698746+B 베지타 698746+Y 오찬 6492+B 트랭크스6492B+Y 마인부우 46982+Y 데브라 46982+Y"

2. 미래의 트랭크스 고르는 방법

오프닝에서 손오공이 나올때 상X, 하B, LYRA 순으로 누릅니다.

3. 캐릭터 6단계로 파워업 시키는 방법

대전 시작하기 직전 대화 장면에서 커멘드를 입력시킨다.

1단계 : 상L하Y
2단계 : LR좌우
3단계 : 하X상R
4단계 : LR상하 YX좌우
5단계 : 상L상R상Y상X
6단계(최강) : 좌R상X 우Y하L

존경하는 겜훈장님! 저는 수퍼 알라딘 보이를 갖고 있는 유저인데, 「샤이닝 포스2」에서 드와프족이 주는 커다란 통을 받았는데 이 통으로 무엇을 해야하는지 모르겠습니다. 어떻게 해야하는지 알려 주세요.

임채호

이 통이 대포인데 뉴그랜실 성에가서 애스트럴과 대화하면 동료가 되어 줍니다. 뉴그랜실 성 내에서 언덕에 무기 파는 곳 앞에 어떤 사람이 한명 서 있는데, 이 사람과 대화하면 대포알을 줍니다. 이 대포알을 받아서 뉴그랜실성 북쪽으로 가 막힌 동굴을 뚫어서 들어가면 다른 이벤트 장소로 갑니다.

안녕하세요! 훈장님…
「FF6」에서 라그나로그와 어깨를 나란히 하는 검이 있다던데 어디에 있는지 알려 주세요…그것을 알아야지 긴긴 겨울밤을 「FF6」와 함께 지낼 수 있을 것 같아요.

노윤성/

라그나로그보다 강도가 조금 세고 미스 방지가 100%인 블링거라는 검이 있습니다. 이 검을 얻으려면 콜로세움에 가서 라그나로그를 걸고 싸우면 얻을 수 있습니다. 그러나 라그나로그를 잃어버리는 아픔이 있기 때문에 조금은 서운하지만 블링거를 적극 권해 드립니다.

안녕하세요! 저는 「로맨싱사가2」를 하는 학생입니다. 이 게임에서 사라만다를 얻는 방법과 스비에를 찾는 방법을 알려주시고 코므르도를 점령하지 못해서 기타 또한 얻지 못했습니다. 그리고 합체 마법에 대해서도 알려주세요.

???/

많은 질문을 하시는 군요. 조금만 노력한다면 금방 클리어할 수 있는 부분인 것 같아요. 사라만다를 동료로 하려면 사라만다의 두가지 부탁을 빨리 들어 주어야 합니다. 독자께서는 마도사 섬까지 나오게 했으니 이 사건을 너무나 늦게 아신것 같군요. 그러므로 기타도 못얻습니다. 스비에는 지금쯤 모벨룸에 가서 배를 타면 만날 수 있습니다. 합체마법은 시간이 지나면 만들기 어려워지기때문에 지금 상태로는 못 만들 수 밖에 없군요!

나에게 맡겨라! 상 챔프점수 120
박진영/

안녕하세요. 겜훈장님! 「FF6」 카스트라 제국에서 백터의 군사들과 이야기하고 나서 다시 비공정을 타려고 했으나 움직이지가 않습니다. 어떻게 탈 수는 없을까요?

장선준/

이 이벤트에 대해서 잘 모르시는 것 같군요! 한국게임이 발전을 거듭하여 우리가 직접 그 내용을 읽어가며 이벤트를 즐길 수 있는 시기가 빨리 왔으면 하는 바램입니다. 이 군사들은 회식에 있어서의 화해를 의미합니다. 비공정이 움직이지 않은 이유는 부서졌기 때문입니다. 우선 사막 옆 알부르크에가서 배를 타고 사마사 마을로 가는 이벤트를 먼저 해결하세요.

쓸쓸한 늦가을에 안녕하신지요. 겜훈장님! 저는 「FF6」을 하다가 막힌 곳이 있어서 이렇게 질문을 드립니다. 세계가 찢겨진 후에 카이엔을 동료로 하는 방법과 광신도 탑의 보스를 클리어 하는 방법을 알려주시고 마지막으로 시드를 살리는 법도 알려 주세요.

주정욱/

카이엔을 동료로 하려면 날아 다니는 새를 찾아 카이엔에게 연락을 해야합니다. 그 후 새는 조조마을까지 가게 되는데, 바로 가지는 못하고 다른 이벤트를 조금 클리어하면 조조 마을의 뒷산으로 갈 수 있습니다. 광신도탑의 보스는 죽기 직전 알테마를 사용하기 때문에 아군도 죽어 버립니다. 그러나 싸움 직후에 리플랙을 아군 전원에게 사용하면 죽은 후 곧바로 살아나니 기플랙을 꼭 사용하세요. 시드를 살리는 방법은 맛있는 고기 'うまい魚'만을 잡아서 주어야 합니다.

안녕하세요! 슈퍼컴보이용 「실버사가2」에서 알티나 마을까지는 갔으나 3개의 동굴의 문이 열리지 않아 더이상 진행할 수가 없습니다. 열쇠는 어디에 있나요?

염태섭/

이 열쇠들을 찾아야만 각 동굴에 들어가 이벤트를 해결할 수 있습니다. 첫번째 열쇠는 상점 표시인 보물상자 석상에 있고 두번째는 집 앞 우물통에 있고 세번째는 다리 사이 연못 속에 있습니다.

안녕하세요! 전 「이스2 스페셜」을 하다가 막힌 곳이 있어서 이렇게 문을 두드립니다. 란스마을의 북쪽에 있는 하달의 탑 어디어디에서 열쇠를 찾아야 하는지 잘 모르겠습니다.

김성철/

이곳은 조금 힘든 장소입니다. 탑의 구성은 간단하지만 꼭대기까지 올라가려면 4가지의 열쇠가 필요합니다. 1층에서 벽에 있는 철 열쇠를 찾고, 2층에서 흙 열쇠를 찾아 3층을 막고 있는 문을 열고 3층에서 밝음의 열쇠, 4층에서 대리석의 열쇠를 찾아야 합니다. 구석구석까지 잘 찾아 보세요.

거기가 어딘데? 상 챔프점수 150
고일수/

겜, 겜, 겜자로 시작되는 단어는? 상 챔프점수 100
강부식/

Q12

안녕하세요! 저는 CD-알라딘보이 유저입니다. 다름이 아니라 「3*3아이즈」에서 시바의 손톱이 어디에 있는지 알고 싶습니다.

이영철/

A12

지금 하시는 마을로부터 가장 북쪽에 가면 집 한채가 있습니다. 그 집에 어떤 할아버지가 있는데, 그 할아버지와 대화하고 집안 화로의 굴뚝 속을 조사하면 시바의 손톱을 얻을 수 있습니다.

자유의 남신! 상
지경선/

Q13

겜훈장님! 제발 저의 궁금증을 풀어 주세요. CD-알라딘보이용 「3*3아이즈」에서 비행기를 타고 일본에 갔는데 학교 옥상에서 뱀 몬스터와 싸움을 하게 되었습니다. 그러나 전혀 공격도 안됩니다. 그 후 어떤 여자가 파이를 데리고 어떤 집으로 가게 되는데 그 후 밖으로 나오려 해도 나올 수가 없습니다. 어떻게 해야할지 모르겠습니다.

원지훈/

A13

옥상에서 나오는 강한 몬스터는 스토리상 나오는 몬스터로는 이기지 못하고 당하게 됩니다. 그 후 밖으로 나오게 되어 어떤 방으로 가게 되는데, 이방은 팔운의 아버지가 살던 장소입니다. 상 뒤와 책상 등 이곳 저곳 찾아보면 아버지의 일기장을 발견할 수 있습니다. 그 일기를 보고 나서 침대 뒤를 조사하면 봉마검을 입수할 수 있고 밖으로도 나갈 수 있습니다.

Q14

안녕하십니까, 겜훈장님! 저는 FC용 「DQ4」를 5달 동안이나 하고 있는 유저 입니다. 그런데 마법의 열쇠를 얻는 방법을 몰라서 이렇게 헤매고 있습니다. 제발 도와주세요.

???/

A14

마법의 열쇠는 용자가 이벤트를 해결하면 그냥 얻을 수 있습니다. 그러나 중요한 것은 바로 최후의 열쇠입니다. 최후의 열쇠만 있으면 모든 문을 다 열 수 있기 때문입니다.

북쪽에 여자들만이 사는 카텐부르크가 있습니다. 이곳의 도둑 이벤트를 해결해 주면 최후의 열쇠를 얻을 수 있습니다(단, 카텐부르크에 가려면 2장 아리나의성에 있는 마그마의 지팡이가 필요합니다).

슈퍼 겜훈장상
전지헌/

Q15

겜훈장님 안녕하세요! 「브레스 오브 화이어」에서 쥬다스가 있는 성에 사천왕 마지막을 해치우고 벽이 뚫린 곳으로 들어간 후 계단을 올라가면 타는 것이 4개가 있습니다. 그런데 아무거나 타도 다시 되돌아 오는데 어떻게 해야 하나요?

노윤성/

A15

이 장소는 겜훈장도 많이 힘들어 한 곳입니다. 다른 방법은 없고 몇개 중 계속해서 나오는 길만을 찾아야 합니다. 어려운 이벤트지만 끈기를 가지고 노력하면 클리어할 수 있을 것입니다.

Q16

안녕하세요? 겜훈장님 저는 이번에 처음으로 글을 보냅니다. 저는 PC엔진 듀오에 관심이 많은데, PC엔진 듀오의 가격과 그 밖의 종류에 대해 설명해 주세요.

박상아/

A16

PC엔진은 앞으로 나올 32Bit 게임기에게 밀리게 될 듯하고, 8Bit이기 때문에 모든 면에서 앞으로 유지가 힘들 것입니다. 가격은 23만-25만원 정도입니다. 그 밖의 종류로는 확장 램카드와 아케이드 카드가 있습니다.

Q17

겜훈장님 저는 게임 장르를 구별하는 기준을 알고 싶습니다. 그리고 롤플레잉이면 RPG로 쓴다던가 하는 것처럼 다른 약자도 알려주세요.

남궁천/

A17

게임 장르를 구별하는 기준은 말그대로 스포츠, 시뮬레이션, 롤플레잉, 액션, 슈팅, 대전액션 등으로 나뉩니다. 약자는 다음과 같습니다.

액션-ACT, 시뮬레이션-SLG, 롤플레잉-RPG, 슈팅-STG, 대전액션-ACG입니다.

Q18

안녕하세요, 겜훈장님!

전 PC-엔진용 이스1,2를 하고 있는 유저입니다. 「이스2」에서 아돌이 마물로 변했는데 안쪽으로 들어 갈 수가 없습니다! 어떻게 해야 합니까?

김회준/

A18

지저스에 의해 아돌은 마물로 되어 버립니다. 그러나 하수구를 통해서 이곳 저곳을 돌아다녀 보면 감옥에 갇혀 있는 아이들을 발견할 수 있습니다. 이 아이들과 대화하면 마물로 된 아돌을 사람으로 만들 수 있습니다.

* 게임이 잘 풀리지 않아 밤잠을 설치시는 분, 소화가 안되시는 분, 더이상 참을 수 없어 최근에 살이 왕창 빠지신 분, 모아 모아! 여러분의 고민을 최대한 풀어 드리겠습니다.

전화번호
714-7187(슈퍼컴보이 등),
707-1448(삼성 수퍼 알라딘보이 전용문의)

금단의 비법

◑ 채널을 고정시키세요!

이번에는 금단의 비법을 사랑하는 독자들의 엽서가 매우 많이 왔군요. 역시 챔프를 사랑하는 독자들은 다릅니다. 앞으로도 많은 성원을 바랍니다. 여러분이 있기에 모든 게임 유저들이 게임을 더욱더 즐겁게 즐길 수 있습니다.

◑ 뭐야! 게임을 준다구!

더욱 화려한 코너로 만들기 위해 자신이 발견한 비법을 비디오 테이프와 설명서로 받고 있습니다(IBM PC는 캡쳐 화면도 가능). 물론 엽서로도 참여가 가능합니다. 금단의 비법을 보내주신 분 중 채택된 분들에게는 IBM PC용 게임 또는 소정의 챔프점수를 선물로 드리겠습니다(보내실 때에는 연락처를 꼭 명시해 주세요).

보내실곳 서울시 용산구 원효로1가 116-2 지산빌딩 3층 [금단의 비법] 담당자 앞

챔프 바퀴벌레들이 공개하는 금단의 비법

초무투전3 SFC 파워를 올리자!

초무투전 3에서 캐릭터들을 파워 업시키는 비법이 발견됐다. 이 비법은 모든 캐릭터들의 파워 업이 가능하며 파워 업을 시키면 보다 쉽게 상대를 물리칠 수 있다. 하지만 타이밍이 매우 중요하며 약간 싱거운 게임이 될 수도 있다. 하지만 이것을 잘 이용하면 항상 자신을 깔보던 친구와의 대결에서 멋지게 승리할 수 있을 것이다. 그러나 언제나 조심할 것은 이 치사(?)한 방법을 친구에게 들키지 않도록 조심하는 것이다.

그럼, 방법을 알려주도록 하겠다. 우선 게임으로 들어간 다음에 캐릭터를 선택하자. 그러면 전투에 들어가기 전에 상대와 대화하는 화면이 나온다. 그때 지정된 커멘드를 입력하면 된다. 각 캐릭터마다 입력방법이 다르므로 다 외워두긴 힘들다.

이외에도 다른 캐릭터들의 파워 업 기능이 있기는 하지만 여기서는 공개하지 않고 그 비법을 찾는 방법을 알려주겠다. 어느 한 캐릭터로 10번중에 8번정도를 영속해서 질 경우 이것을 불쌍하게 생각하는 천하제일무도회의 사회자가 대사 화면에 등장하여 이 비법을 알려준다. 이것을 이용하여 다른 캐릭터의 파워 업 기능을 알아내자.

하!하!하! 불쌍한 오반. 내가 비기를 알려주지!

손오공의 파워 업은 대화 장면에서 '상, L, 하, Y' 노란색의 오라가 오공의 몸을 휩싸고 오공의 파워는 파워 업하게 된다

손오공의 2단계 파워 업으로 '좌, R, 상, X, 우, Y, 하, L'을 입력하면 된다. 만약 이 방법을 사용하면 공격력과 방어력이 놀랄 정도로 상승하게 되므로 어떤 적이라도 쉽게 이길 수 있다

계왕신의 파워 업 방법. 'L, R, 상, 하, X, Y, 좌, 우' 노란색의 오라가 생겨난다

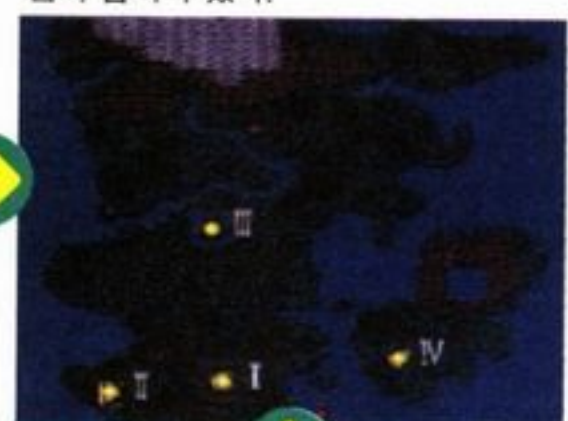
베지타의 파워 업은 약간 복잡하다. '상, L, 상, R, 상, Y, 상, X'를 입력하면 푸른색의 오라가 생겨나며 초 베지터로 변신하게 된다

데몬즈 블레이존 SFC 게임속에서 게임을 즐기자

데몬즈 블레이존에서 스테이지1과 스테이지2의 중간에는 3형제가 운영하는 상점이 있는데 이곳의 상점은 3형제 중에서 막내가 운영하는 상점이다. 그렇다면 나머지 2명의 형들이 운영하는 상점은 어디에 있는 것일까? 그곳을 찾는다면 미니게임을 즐길 수 있을 텐데…하지만 나머지 두개의 상점을 찾아도 장남과 차남의 난이도가 상당히 높아서 꽤 고전할 것으로 보인다. 그럼, 여기서 나머지 두명의 숨겨진 상점의 위치를 알려주도록 하겠다.

차남의 상점 발견

지도의 하늘을 날으는 아리마가 숨겨진 곳을 찾아야 한다

이 맵의 아래쪽으로 약간만 내려가면 제일 큰 섬이 있는데 그곳에 차남의 상점이 숨겨져 있다.

이것이 3형제 중 차남의 상점이다

장남의 상점 발견

이 맵의 스테이지3에서 약간 위에 있는 작은 호수에 장남의 상점이 숨겨져 있는데…

힘들게 찾아낸 3형제 중에 장남의 상점

익사이트 스테이지'94 SFC 예술 축구를 해보자!

〔익사이트 스테이지 '94〕에서 보다 쉽게 상대방의 수비수를 따돌리는 묘수이다. 익사이트스테이지는 게임에 어느 정도 숙달이 되면 쉽게 게임을 풀어갈 수 있지만 만약 이 기술을 사용한다면 당신이 좋아하는 선수를 쉽게 득점왕으로 만들 수 있다. 방법은 간단하다. 당신의 선수가 드리블을 하면서 상대의 골대로 향할 때 분명 당신을 가로막는 상대의 수비수가 있을 것이다. 이때 그 선수 앞에서 'R 버튼과 L 버튼'을 동시에 두번 빠르게 누르면 된다. 단, 타이밍이 중요하다.

상대의 문전을 향해 돌진!

상대편의 수비수가 방해하면 사포로 넘겨버린다

골키퍼와 1 대 1 상황에서 이 기술을 사용하면 거의 100% 골인이다

카비볼 SFC 색깔이 뒤바뀌는 비법

당신은 흰색 아니면 검은색?

카비볼에 관해서 알고 있으면 편리한 비기를 소개한다.

새로운 멤버를 고르고 자신의 그림을 그린다. 그리고 그림이 완성되었으면 커서를 'CLR'에 맞춰 B버튼을 누른다. 그러면 그린 그림의 색이 흰색에서 검은색으로, 검은색이 흰색으로 반전한다. 이것으로 전혀 다른 그림을 그릴 수 있을 것이다.

새로운 멤버에서 캐릭터를 만든다

새로운 멤버를 선택해 생각하고 있었던 캐릭터를 그린다

커서를 'CLR'에 맞춰 B버튼을 누른다

자신의 그림이 완성되었으면 커서를 'CLR'에 맞춰 B버튼을 누른다

흰색이 검은색으로 검은색이 흰색으로 색이 반전

그러면 그림의 색이 반전한다

랑그리사 2 MD 로드 화면에서 시나리오를 선택

시나리오를 마음대로 선택할 수 있는 비법을 발견했다.

방법은 로드 화면에서 커서를 4가지 세이브 데이터 중에서 아무 곳에 놓은 다음, 좌, 우 스타트 버튼, C버튼의 순서대로 입력한다. 성공하면 로드(ロード)라는 문자 옆에 숫자가 표시되어 아무 시나리오에서 시작할 수 있다.

타이틀 화면에서 '로드'를 선택하면 이 화면이 된다. 여기서 커서를 마음에 드는 세이브 데이타에 놓는다

숨겨진 시나리오라든지 마지막 시나리오라든지 플레이어가 하고 싶은 시나리오에서 시작할 수 있다

아랑전설2 MD 신기에 가까운 기술을 익히자

경이의 공중 끌어들여 던지기

대전시에 공중에서 던질 수 있는 기술을 지닌 캐릭터를 골라 료 사카자키와 싸운다. 료가 점프하면 곧바로 점프해 공중던지기 명령을 입력하면 왠지 공중에서 료를 잡아던지게 된다.

료 사카자키와 대전

공중에서 던지기가 가능한 캐릭터를 골라 료 사카자키와 대전한다

점프하면

료가 점프하면 타이밍을 잘 맞춰 공중던지기 명령어를 입력한다

끌어들여 던진다!!

료가 어디에 있더라도 순식간에 끌어들여 공중던지기가 실행된다. 왠지 비겁하다는 느낌이 드는 기술…

콘트라더하드코어 MD 무적의 캐릭터를 만들자

모든 무기를 장비한다!!

게임을 플레이하는 중에 일단 포즈를 걸고 1P쪽의 콘트롤러로 '상, 상, 하, 하, A, 상, 상, 하, 하, B, 상, 상, 하, 하, C'를 누르면 소리가 울림과 동시에 모든 무기를 손에 넣을 수 있다(2인 플레이시에는 양쪽 모두). 또한 실수로 쇼트를 잃더라도 같은 요령으로 계속 얻을 수 있다.

어떤 상황이라도 상관없다. 포즈를 걸고 명령어를 입력한다

가볍게 모든 무기를 입수했다. 무한대로 가능하므로 대단히 편리하다

캡틴 츠바사 MD 게임에서 영화를 감상하자

시네마 모드

먼저 타이틀 화면에서 옵션을 선택하고 사운드 테스트화면을 표시시킨다. 그리고 BGM을 2, 8, 3의 순서대로 연주시키면(끝가지 안들어도 됨) 화면이 전환되어 시네마 모드가 된다. 이 모드에서는 게임에 등장하는 모든 데모와 배경을 볼 수 있다.

사운드 테스트에서 2, 8, 3을 순서대로 연주시킨다

그러면 모든 데모장면을 볼 수 있다. CD 소프트웨어에는 흔히 있는 비법

슈퍼 스화 2 MD 쌍동이를 만들어 보자

그룹 배틀에서 같은 캐릭터를 선택

먼저 메뉴에서 그룹 배틀을 선택하고, 배틀 모드의 셀렉트 화면을 표시시킨다.

다음으로 2P측 콘트롤러의 버튼을 'A, B, A, B, A, B, B, A'의 순서대로 누른다. 이 때 성공하면 소리가 울릴 것이다.

그렇게 하고 캐릭터 선택 화면까지 진행하면 각 캐릭터마다 최고 8번까지 같은 캐릭터를 사용할 수 있다(보통은 2번까지).

먼저 타이틀에서 그룹 배틀을 선택한다

그리고 이 화면에서 비법을 입력한다. 입력은 2P측 콘트롤러에서!

그러면 각 캐릭터마다 8번까지 사용이 가능하다

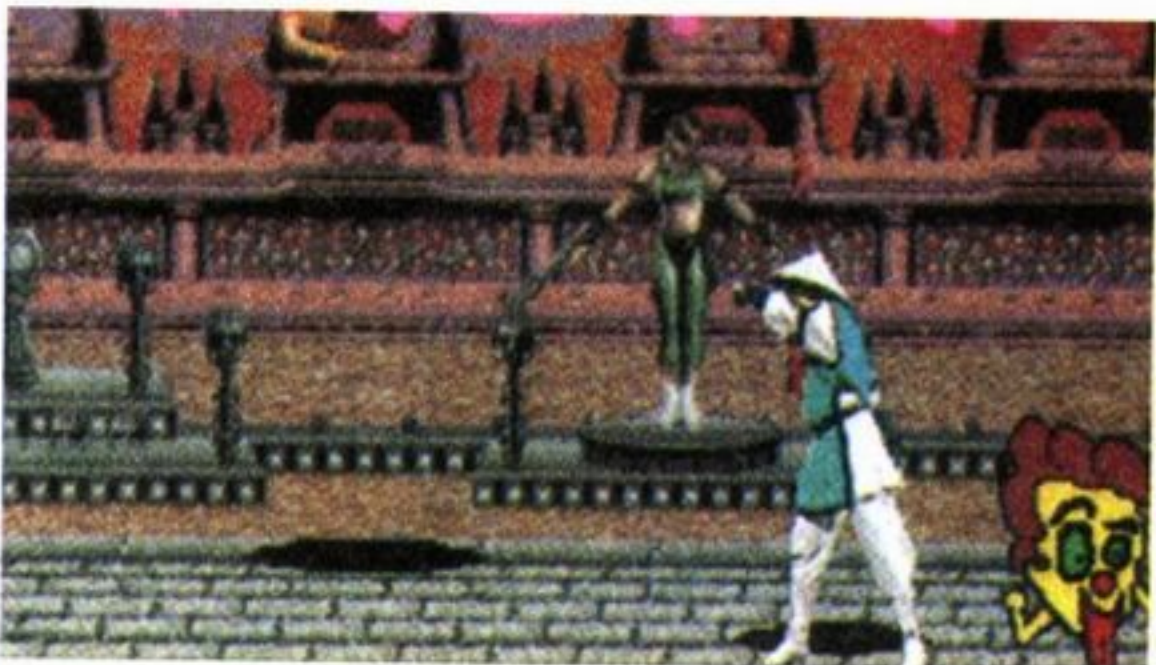
그러나 같은 캐릭터만 사용하면 재미가…

모탈 컴배트2 MD 모든 것은 연습을…

테스트 모드

먼저, 옵션화면에 들어가면 커서를 〔DONE!〕에 맞춘다. 다음으로 버튼을 '좌, 하, 좌, 우, 하, 우, 좌, 좌, 우, 우'의 순서대로 누른다.

그러면 새롭게 테스트 모드란 항목이 추가되어 무적 모드 등의 설정이 가능하다.

'DONE'에 맞춰 비법을 입력하면 'TEST'가 첨가된다. 이 항목의 자세한 내용은 첨부된 표를 참조할 것

언제나 실사 화면의 얼굴로 등장한 토시가 이러한 낙서된 얼굴로 등장한다

테스트 모드 효과일람표

NO Damage to P1 NO Damage to P2	이것을 ON시키면 1P측(또는 2P측)이 모든 손상을 받지 않게 되는 무적모드
1Hit Kills P1 1Hit Kills P2	1P측(또는 2P측)이 일격에 상대를 쓰러뜨릴 수 있게 된다
Free Play	1인 플레이시에 컨티뉴의 회수제한이 없어진다
Background	특정의 배경을 고정할 수 있다. OFF의 경우에는 효과없음
Battleplan	1인 플레이시에 스테이지 셀렉트. 숫자를 크게할 수록 앞으로 나아간다
Soak Test	ON한 다음에 게임에 들어가면 컴퓨터끼리의 대전모드가 된다
Fatalities Friendship Babalities	셋중에 어느 것이나 ON시키면 컴퓨터측이 승리했을 때 반드시 궁극신권 등을 사용한다
Oooh, Nasty!	토시(어퍼로 끝내면 오른쪽 아래에 등장하는 남자)가 낙서된 얼굴로 등장

독자들이 공개하는 금단의 비법

(금단의 비법을 보내주신 독자분들 중 게재된 분에게는 각각 챔프점수 300점씩을 드립니다)

사무라이 스피리츠 SFC 새로운 캐릭터 선택

마지막 보스인 아마쿠사를 고를 수 있다.

게임을 시작하면 타카라라는 타이틀 화면이 나온다. 이때Ⓐ, Ⓑ, ⓧ, ⓨ를 동시에 누른다. 단, 3회 연속해서 눌러야 한다. 그러면 요상한 소리가 난다. 이 상태로 대전 모드로 들어가서 아무 캐릭터에 타게트를 맞추고 Ⓛ, Ⓡ버튼을 동시에 누르면서 게임을 시작한다. 그러면 아마쿠사가 등장한다.

아마쿠사의 간단한 공격법

↙← +손

↓↘→ + 손,발을 동시에 누름

삼각점프하여 손과 발을 동시에 누름

사무라이 스피리츠의 한장면

강병영/

장원 당첨!! 강병영 독자에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드립니다. 집이 부산인 관계로 우송해 드리겠습니다.

와일드 트랙스 SFC 게임속에서 게임을

이 금단의 비법으로 와일드 트랙스에서 스타폭스를 볼 수 있는 것이다. 빨리 보려면 프리 트랙스를 골라 EXPERT의 마지막 NIGHT CRUISE 코스를 선택한 후 코스를 돌 때 스타폭스 간판이 보일 것이다. 그곳에 부딪쳐 간판을 떨어뜨리면 코스를 도는 중 스타폭스가 나와서 부스터 아이템을 주고 갈 것이다.

와일드 트랙스

강정모/

미니컴보이 GB 게임기를 잘 활용하자

리셋 기능이 없었던 미니컴보이에서 리셋을 할 수 있는 방법을 찾아냈다. 이제부터 게임을 처음부터 다시 할 때 그 지긋지긋한 닌텐도의 마크를 보지 않아도 된다. 방법은 간단하다. 게임 도중에 A, B 버튼과 스타트, 셀렉트 버튼을 동시에 누르면 리셋이 된다.

이상욱/

열혈농구 FC 덩크슛을 날려보자

패밀리의 쿠니오 시리즈 중 농구 게임에서도 화려한 농구의 기술인 덩크슛을 구사할 수 있다. 방법은 간단하다. 하프라인에서 상대방의 골대쪽의 중앙에서 점프한 뒤에 방향키를 앞으로 하고 슛버튼을 누르고 있는다. 그러면 회전하면서 골대를 향해서 덩크슛을 하는데 점프한 뒤 방향키를 위로 하고 슛버튼을 누르고 있으면 맨위에 있는 골대에 덩크슛을 한다. 또, 날아가는 도중 방향키를 앞뒤, 위를 누름에 따라 덩크하는 폼이 달라진다. 이 기술을 잘 이용하면 승리는 시간 문제다. 하지만 주의 할 것이 있다. 꼭, 상대방의 골대를 향해 덩크슛을 해야하고, 코트의 중앙에서 이 방법을 사용해야한다.

강경우/

무용열전 MD 게임의 스피드를 빠르게 하기

드래곤볼의 전투 스피드를 빠르게 할 수 있다. 먼저 전원을 끄고 난 다음 스타트 버튼을 제외한 나머지 모든 버튼을 누르면서 전원을 켜면 된다. 게임이 시작된 다음 손오공의 얼굴이 나오고 뒷쪽에 천하제일무도회장이 나오는 배경화면이 오랜지색으로 변해있으면 성공이다.

양호권/

피파인터내셔널축구 MD 그라운드의 도망자

우선 메뉴에서 파울을 풀로 맞추고 경기를 시작하자. 시합중에 무슨 수를 써서든 반칙을 하자. 그러면 심판이 경고를 주기 위해 반칙한 선수에게 다가올 때가 있는데, 이때 멍청이 서 있지 말고 아무 방향으로나 그 선수를 움직여 보자. 이렇게 하면 술래잡기 하는 것처럼 선수는 도망가고 심판은 잡으러 가는 재미있는 장면이 연출된다. 이 비법은 선수를 멈추게 하거나 B버튼을 누르지 않는 한 계속된다.

임성덕/

챔프 클럽

신상품, 서적, 카세트 테이프, CD, 비디오, 영화

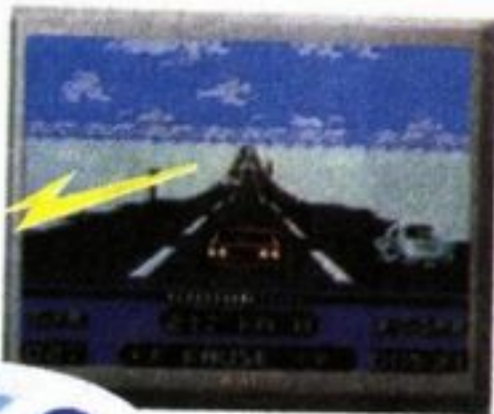
신상품

테트리스 카세트

고성능 카세트와 테트리스 게임기의 환상적인 만남!

휴대가 편리해서 언제 어디서나 즐길 수 있어요.

■ 판매: 쉐바무역
■ 문의처: 02-201-2341
■ 가격: 57,000원

무선 TV게임기

TV만 있으면 어디서나 OK!

게임팩 1개 가격으로 126가지 게임을!

■ 판매: 쉐바무역
■ 문의처: 02-201-2341
■ 가격: 68,000원

CDG RF 변환기(영상가요 반주기용)

TV를 모니터처럼 사용하여 깨끗한 게임 화면과 생생한 사운드를 즐길 수 있는 RF 변환기.

■ 판매: 삼우전자
■ 문의처: 02-706-8833
■ 가격: 18,000원

부스터 게임보이

게임보이의 모든 주변기기를 한꺼번에 탑제!

라이트 보이, 확대경, 팩 보관함, 조이스틱의 기능을 모두 갖춘 편리한 주변기기.

■ 판매: 게임25시
■ 문의처: 02-704-3187
■ 가격: 30,000원

매직보이

패밀리 게임기를 액정 게임기처럼 즐길 수 있다!

본체와 조이패드가 붙어있는 것이 특징.

■ 판매: 삼성게임프라자
■ 문의처: 02-714-4556.02-706-4551
■ 가격: 35,000원

메이저 발광기

어둠속 서바이벌 게임의 필수품.

땅속에서 썩는 탄환, 에어, 가스, 전동 모델건에 장착 가능.

■ 판매: 사이언스
■ 문의처: 02-661-0352
■ 가격 : 31,000원

3D 맥스

입체 영상시대의 개막 예고!

가상현실의 충격적인 영상을 PC 모니터상에서 경험할 수 있는 세계 최저가의 입체영상 시스템.

■ 판매: 가산전자
■ 문의처: 0343-85-8500
■ 가격: 88,000원

스타트랙 게임기

국내 최초로 새로이 개발된 한글판 64가지 게임이 내장된 신세대 게임기.

■ 판매: 탑솔유통
■ 문의처: 042-255-5947
■ 가격: 139,000원

바코드 게임기

무적 파워레인저, 닌자, 알라딘, 라이온 킹, 모탈 컴배트, 소닉, 슈퍼 스트리트 화이터까지 간편하게 즐길 수 있는 휴대용 게임기.

24장의 바코드 카드를 이용하여 새로이 파워 업 등장한 휴대용 게임기.

■ 판매: 대도실업
■ 문의처: 02-446-9919
■ 가격: 13,000 ~36,000원

서 적

C로 만드는 프로젝트-회계관리

C언어를 모르고는 컴퓨터를 논하지 말라고 할 만큼 C언어는 컴퓨터의 필수 장르이다. 회계 프로그램을 만들고 싶은데 C언어의 문법을 모르는 사람들을 위한 스터디용 교재로 〈C로 만드는 프로젝트-회계관리〉가 나왔다. 이 책은 필자가 직접 회계관리 프로그램을 독자와 함께 만들어 가는 형태로 구성되어 있으며 완성된 회계관리 프로그램의 소스를 철저히 분석했다. 회계관리 메뉴얼을 부록으로 수록했다.

■ 발행원 : (주)정보시대
■ 문의처 : 02-586-4004
■ 가격 : 12,000원

재미있는 어휘여행

학과공부는 물론 사고력이나 작문에 있어서 가장 기본이 되는 것은 어휘력이다. 이 책은 중 고등학교에서 가장 많이 쓰이면서도 그 뜻을 정확히 이해하지 못하고 지나치기 쉬운 어휘 154개를 선정하여 그 뜻을 알기 쉽게 대화식으로 풀이했다. 우리말의 어휘가 한자에 많이 의존하고 있다는 점에 착안하여 한자를 빌어 설명함으로써 하나의 어휘를 통해 10개의 어휘를 이해할 수 있다. 1,100개의 어휘가 수록, 해설되어 있다.

■ 발행원 : 도서출판 두리
■ 문의처 : 02-516-1544
■ 가격 : 4,500원

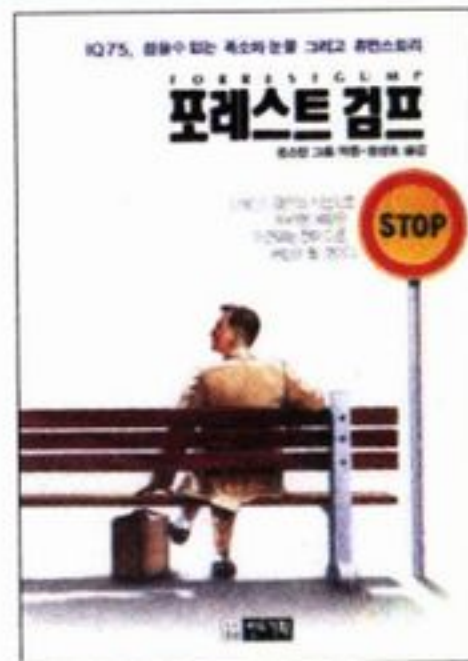
첫사랑의 느낌

현재 중국에서 열광적인 인기를 얻고 있는 여류 시인 호홍의 시집 〈첫사랑의 느낌〉이 간행되었다. 이 시집은 가장 중국적인 첫사랑의 느낌을 미묘하게 그리는데 성공하고 있다. 〈첫사랑의 느낌〉은 중국시가 거의 소개되고 있지 않은 우리의 실정에서 최초로 소개되는 현대 중국 연애시이며, 12억 중국인의 가슴을 울린 베스트셀러이다.

■ 발행원 : 도서출판 나라원
■ 문의처 : 02-763-8391
■ 가격 : 3,000원

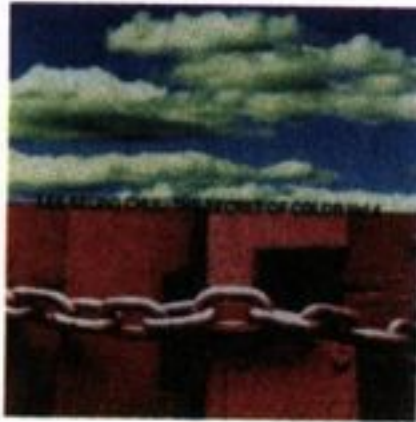
포레스트 검프

"멍청이가 된다는 것은 확실히 초콜렛처럼 달콤한 일은 아니지만 적어도 나는 평범하고 단조로운 삶을 살아가지는 않는다."

톰 행크스의 열연으로 이미 국내에서도 많은 관객을 동원한 영화 〈포레스트 검프〉의 원작. IQ 75의 주인공 포레스트의 진솔한 삶을 통해 점점 실속만을 챙기며 이기적이 되어가는 현대인의 모습을 뒤돌아 보게 한다.

■ 발행원: 반도기획
■ 문의처: 02-337-4156
■ 가격: 6,000원

카세트 테이프

#4 이승철

〈방황〉에 이어 새롭게 내놓은 이승철의 4집 앨범. 뉴욕의 파워 스테이션 스튜디오에서 녹음한 이번 앨범의 프로듀서 겸 엔지니어는 그래미상을 세번이나 수상한 바 있는 릴 돌프스먼이다. 현재 마돈나 밴드의 베이스 주자 믹터 밸리, 롤링 스톤즈의 색소폰 주자 앤디 스니처 등이 세션을 맡아 화려하면서도 깔끔한 연주를 들려준다.

타이틀곡 〈색깔 속의 비밀〉, 〈겨울그림〉, 〈작은 평화〉 등을 수록하고 있다.

■ 발매원: 지구레코드
■ 문의처: 02-353-3151
■ 가격: 4,300원

하현수

깔끔한 인상의 신인가수 하현수의 데뷔앨범이 나왔다. 71년생으로 서울예전에 재학할 당시부터 다운타운 가수로 활동한 하현수는 독특한 바이브레이션을 구사하는 매력적인 창법의 소유자. 타이틀곡인 〈너의 아픔을 나도 아파하며〉는 하현수가 직접 작사/작곡한 것으로 발라드풍의 리듬에 어쿠스틱한 분위기의 곡이다. 〈마지막 선언〉 등 8곡 수록.

■ 발매원 : 지구레코드
■ 문의처 : 02-353-3151
■ 가격 : 4,500원

CD

사이버나이트 -지구제국의 야망

그룹 SNE가 원작을 담당한 SF 롤플레잉 〈사이버나이트II〉의 사운드 CD. 전투용 기동장갑 유니트, 배틀 모쥴(BATTLE MODULE)을 구사하는 사이버나이트들의 활약을 느낄수 있는 CD이다.

■ 발매원 : 소니레코드
■ 가격 : 2,800엔

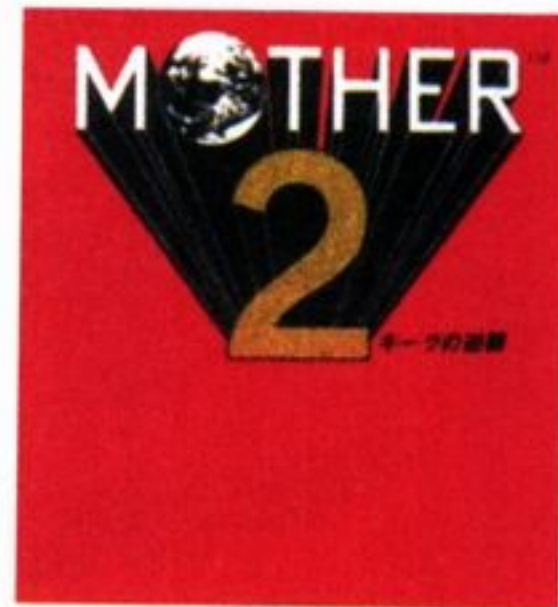
남코 게임 사운드 익스프레스 Vol.14 -리지레이서2

남코 샘플링 마스터즈(NAMCO SAMPLING MASTERS)의 어레인지에 의한 질주감 넘치는 배경음악을 들으며 화려한 그래픽의 드라이브 테크닉을 느껴보자! 장쾌한 풍경이 더욱 돋보이는 〈리지레이서 2〉의 박진감 넘치는 사운드 CD이다.

■ 발매원 : 빅터 엔터테인먼트
■ 가격 : 1,500엔

마더 2

닌텐도의 야심작인 최고의 롤플레잉 게임 〔마더2(MATHER2) 기그의 역습(逆襲)〕이 CD로 발매되었다. 프로듀서인 鈴木慶一과 田中宏和를 초빙하여 충실히 만든 이 CD는 전 24곡으로 되어 있다.

■ 발매원: 소니레코드
■ 가격: 2,800엔

유★유★백★서 마강통일전

만화책, 애니메이션, 게임… 모든 미디어에서 대인기를 얻는 메가 드라이브용 〔유유백서〕. 그 게임 뮤직이 CD로 발매되었다! 전회의 전 26곡에 새로이 추가된 사운드가 한층 흥미를 더해준다.

■ 발매원:미디어. 레모라스
■ 가격:2,500엔

비디오

마스크

이 영화는 엄청난 제작비를 투입한 초대형작으로 〈나이트 메어〉시리즈로 유명한 감독 찰스 러셀에 의해 스크린으로 옮겨졌다. 착한 성격때문에 언제나 당하고만 사는 어리숙한 은행원 스탠리 입키스. 어느날 우연한 기회에 고대시대의 유물인 저주받은 마녀의 마스크를 손에 넣게 되는데…

■ 발매원 : (주)스타 맥스
■ 문의처 : 02-424-1671

영화

영구와 우주괴물 불괴리

혜성과의 충돌로 설 땅을 잃고 우주를 방황하고 있는 안드로메다인들은 새로운 보금자리를 만들 계획을 세운다. 한편 영구네 마을에서는 얼마전 발생한 목성과 슈메이커-레비 혜성과의 충돌로 우주에 대한 관심이 고조되고 있는 상태로…

■ 발매원 : (주)우일 영상
■ 문의처 : 02-511-1302

신 아라비아 로렌스

〈아라비아 로렌스〉는 T.X 로렌스라는 실제 인물이 1차 세계 대전 당시 아라비아에서 2년 동안 겪었던 활약상을 그린 영화이다. 1차 세계대전 당시 아라비아에서는 아랍족과 터키족이 전략상 요지인 아콰바를 차지하기 위해 자웅을 겨루고 있었고 아랍국의 혁명지도자 페이샬 왕자를 중심으로 전직군인 터키족에 대응하며…

■ 발매원 : (주)우일영상
■ 문의처 : 02-511-1302

엑스(X)-맨

X-맨

미국 최고의 인기만화 〈X-맨〉이 드디어 국내에 상륙한다. 1963년 만화책을 통해 최초로 선보인 이래 30년 이상 경이적인 인기를 모아온 〈X-맨〉은 만화 영화로 제작되어 93년 한 해만 해도 미국 폭스(FOX) TV방영시 45.8%의 폭발적인 시청률을 기록함과 동시에 비디오로 출시되어 450만개의 판매 실적을 기록한 전세계적 히트작이다.

■ 발매원 : (주)우일영상
■ 문의처 : 02-511-1302

34번가의 기적

수잔은 모든 어린이들의 동경의 대상인 산타클로스의 존재에 대해 의문을 품고 있는 6살난 철부지 소녀. 그러나 수잔의 그러한 생각은 근처 백화점에서 산타클로스로 일하는 크링글의 등장으로 완전히 뒤바뀌는데…

수잔에게 산타클로스의 존재를 믿게 하려는 크링글의 노력으로 말미암아 수잔은 물론이고 그 주변의 인물들까지도 사랑과 믿음, 그리고 가족의 의미에 대해 새로이 눈뜨게 된다는 내용이다.

■ 개봉관: 서울극장, 녹색극장,
// 힐탑시네마
■ 개봉일: 94/12/17
■ 연소자관람가

크리스마스 악몽

〈배트맨〉, 〈가위손〉 등의 작품으로 널리 알려진 팀 버튼의 스톱 모션 애니메이션 뮤지컬. 스톱 모션 애니메이션이란 인형이나 모형을 만든 후에 세트 위에 놓고 조금씩 움직이면서 촬영하는 방식을 말한다.

할로윈 마을에서 벌어지는 귀신들의 크리스마스 축제라는 독특한 소재를 취하고 있지만, 그다지 끔찍하지 않을 뿐더러 색다른 액션과 사랑, 유머와 위트가 넘치는 작품이다.

■ 개봉관 : 미정
■ 개봉일: 상영중
■ 연소자관람가

보너스 환상특급

보너스 특급 9

보너스 환상특급이란 애독자 여러분들을 보너스라는 특급열차로 안내해 드리는 환상적인 코너입니다. 매달 애독자 여러분에게 드리는 챔프티켓을 모아 챔프 창구에서 표를 끊으시면 푸짐한 점수와 선물을 드립니다. 애독자 여러분! 빨리 보너스 환상특급의 세계로 오십시요!

보너스특급 99 (누구나 단행본을 탈 수 있습니다!)

또 한가지! 챔프티켓을 창간 2주년 기념호부터 1년치(12개월)를 모아 역장님에게 제출하시면 게임챔프에서 발간한 단행본중 1부 또는, 창간기념 게임음악 CD를 증정해 드립니다. ※ 빼놓지 말고 꼭 모으세요!

보너스특급 999

그것만으로는 만족할 수 없는 여러분들을 갸륵히 여겨 게임챔프 역장님이 드리는 멋진 선물!! 게임에서 등장하는 캐릭터들의 멋진 모습이 담겨 있는 챔프카드를 드립니다. 카드에 적혀 있는 점수를 모으면 각종 선물을 탈 수 있는 챔프티켓이 되고, 예쁘게 코팅을 해서 사랑하는 여자친구에게 살짝! (필요한 카드끼리 교환도 가능)

응모요령

매달 20점씩의 챔프티켓을 드립니다. 멋있는 카드도 모으고 상품도 탈 수 있는 점수가 되면 저희 게임챔프에 오셔서 선물을 타가세요. 상품은 240점부터 드리며 증정된 챔프점수는 본사의 컴퓨터에 입력됩니다. 상품을 타기 위해서 점수가 너무 많다고 생각하시죠? 그러나 실망은 금물. 빨리 점수를 모으고 싶으면 게임챔프 책속에 있는 여러가지 코너를 이용해 주세요. 여러분들의 코너인 〔틴틴 갤러리〕,〔금단의 비법〕,〔보너스 환상퀴즈〕,〔버그를 잡아라〕, 〔네모네모 로직〕 등에 응모하셔서 선정이 되면 많은 점수를 드리겠습니다. 그러나 아쉽게도 챔프점수의 유효기간은 발행일로부터 1년이라는 사실을 잊지 마세요!

신년호 보너스환상퀴즈

문제 : 최근 발매된 수퍼 알라딘보이용 메가봄버맨에 관한 문제입니다. 메가봄버맨에서 등장하는 아이템중에 봄버맨이 탈 수도 있고 특별한 능력까지 갖추고 있어 게임의 진행에 굉장히 많은 도움을 주는 귀여운 봄버맨의 친구는 누구일까요? (게임챔프 1월 신년호를 보면 쉽게 알 수 있습니다)

＊ 이 문제의 정답을 아시는 분은 애독자 엽서에 정답을 기재한 후 12월 20일까지 보너스 환상특급 담당자 앞으로 보내주십시요. 정답자중 10명을 추첨하여 9명에게 소정의 챔프점수를 드리며, 나머지 1명에게는 슈퍼컴보이용 팩을 드리겠습니다. 반드시 애독자엽서의 보너스 환상퀴즈 정답란에 기재해서 보내주세요. 관제엽서를 사용하시면 탈락됩니다. (정답자 발표는 1995년 1월 5일에 발행되는 게임챔프 95년 2월호를 보세요)

점수	상품
240점	캐릭터 스티커 또는 팬시 책받침
1,000점	과월호 1부
1,500점	게임음악 CD 또는 게임챔프 1부
2,000점	팩 케이스
2,500점	게임챔프 단행본
2,700점	게임 캐릭터 인형
3,000점	IBM PC 디스켓
4,000점	패밀리용 게임팩
4,500점	게임보이 시계
5,000점	SFC 게임팩
6,300점	AM · FM 시계라디오
6,500점	액정 게임기
6,700점	SFC용 멀티탭
6,800점	헤드폰
7,000점	PC전용 멀티미디어형 라디오
7,500점	무선 조이패드

IQ. 200에 도전하는 네모네모로직

신년호 네모네모로직 문제

가로 단서(위에서부터): 8 / 9 / 5 3 / 4 3 / 4 3 / 4 3 / 3 2 / 2 1 2 / 1 1 1 / 1 1 1 / 3 / 4 1 4 / 2 1 1 2 / 1 1 1 / 1 1

세로 단서(왼쪽부터): 4 / 3 2 / 6 1 / 6 1 1 / 5 1 1 / 3 5 1 / 2 1 1 / 3 1 1 / 2 4 1 / 2 5 2 / 6 4 / 5 / 3 / 1 / 1

마감 : 94년 12월 20일까지

힌트 : 현재 개발된 네모네모로직의 독해법보다 더욱 쉬운 독해법이 134~135페이지에 있습니다. 참조하세요.

응모방법 : 게임챔프 애독자 엽서의 『네모네모 로직 정답란』에 기재해 주세요. 그렇지 않을 경우는 자동 탈락됩니다.

당첨자발표 : 게임챔프 95년 2월호

상품 : 정답자 10명을 추첨, 1명에게는 슈퍼컴보이용 게임 팩 1, 나머지 9명에게는 챔프점수 300점씩을 드립니다.(정답자 발표는 1995년 1월 5일에 발행되는 게임챔프 95년 2월호를 보세요)

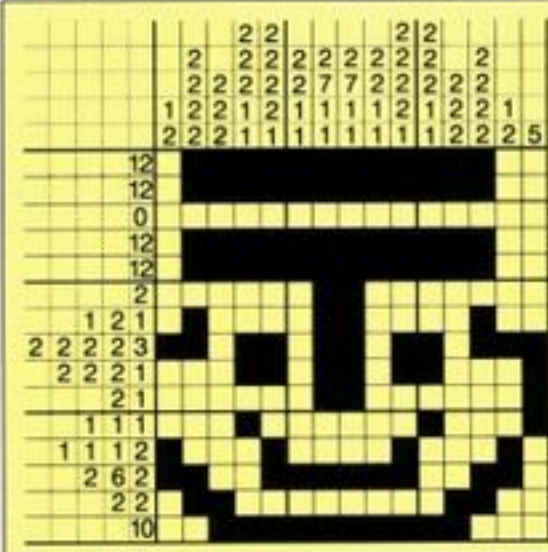
12월호 네모네모로직 문제 정답

세로 단서(왼쪽부터): 1 2 / 2 2 2 2 / 2 2 2 / 2 2 2 1 1 / 2 2 2 2 1 / 2 2 1 1 / 2 7 1 1 / 2 7 1 1 / 2 2 1 1 / 2 2 2 2 1 / 2 2 2 1 1 / 2 2 2 / 2 2 2 2 / 1 2 / 5

가로 단서(위에서부터): 12 / 12 / 0 / 12 / 12 / 2 / 1 2 1 / 2 2 2 2 3 / 2 2 2 1 / 2 1 / 1 1 1 / 1 1 1 2 / 2 6 2 / 2 2 / 10

억세게 운좋은 분들

12월호 네모네모그램 퍼즐 당첨자 발표

최형민/

이상 1명은 게임팩 1개

협찬 : 아랑 (715-5828)

이민웅/
강석찬/
임재윤/
한창수/
윤성한/
이주호/
황수영/
조현민/
김동현/

이상 9명에게는 각각 챔프점수 300점씩 드립니다.

정정합니다

지난 12월호 네모네모 로직 문제가 틀리게 출제되어 문제를 풀지 못한 독자들에게 사과드립니다. 그리고 다시 한번 도전해 보기위해 틀린 곳을 바로 잡습니다.

가로열 13번째줄 : 1 5가 아니라 1 2 입니다.

12월호 보너스 환상특급 정답자 발표

정답 : 도킹시스템

남희정/

이상 1명은 슈퍼컴보이용 최신 롬팩 1개

협찬 : 불독 소프트 (703-0043)

권형준/
김지찬/
오윤석/
박상준/
이성원/
손유락/
이병택/
임진섭/
김지훈/

이상 9명에게는 각각 챔프점수 300점씩 드립니다.

물가 상승에 따라 일부 상품의 챔프점수가 오를 수도 있으며 상품 협찬사에 따라 미리 예고치 못하고 일부 상품이 바뀔 수도 있습니다. 이점 양지하시기 바랍니다.

점수	상품
10,000점	슈퍼 스코프
12,000점	핸디 알라딘보이
14,000점	소형 카세트
15,000점	삼성 수퍼 알라딘보이 2
17,500점	디스크맨
20,000점	슈퍼컴보이
22,000점	사운드 카드
24,000점	PC엔진 듀오R X
26,000점	CD 알라딘보이
27,000점	네오지오
28,000점	원더 메가 2
31,000점	게임전용 모니터
33,000점	3DO
35,000점	재규어
38,000점	플레이스테이션
38,000점 이상	새턴

네토막 만화극장

싱그러운 동심과 번뜩이는 재치가 살아숨쉬는 우리들의 공간 네토막 극장은
챔프 가족 여러분들의 순수한 아이디어와 솜씨만으로 꾸며지는 코너랍니다.
95년 새해에는 더욱 신선하고 재미있는 코너가 될 수 있도록 애독자 여러분들의 많은 참여 부탁드립니다.
중요한 건 여러분들 정성이지요!! 지금 바로 도전해 보세요!!

이달의 챔프상

★방심은 금물!!

김원석/경

챔프점수 1,000점

사람살려! 상

★털털이 하오마루!

고일수/서

챔프점수 800점

분노 100%! 상

★왕폼잡던 하오마루…

최종억/다

챔프점수 600점

♣그 외 애석상을 받으신 분

김대영/
명상철/
신형우/
김재호/
김성우/

이상 5명은 챔프점수 200점씩을 드리며 그 외의 응모자는 탈락되었다고 낙심하지 마십시요. 이름이 없다는 것은 다음호에 선정될 수 있다는 가능성이 엿보이는 것입니다. 가슴 조이며 기다립시다.

♥네토막 만화를 보내주세요♥

네토막 만화극장에서는 뛰어난 작품을 선정, 게재하고 있습니다. 응모 요령은 좋아하는 게임이나 만화를 소재로 하여 가로 8Cm, 세로 4~5Cm박스 4칸(박스간격 5mm) 규격으로 보내 주시면 됩니다.(만화 제목 명기할 것!)

보내실 곳 : 우편번호140-111 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 네토막 만화 극장 담당자앞 (전화문의는 02-702-3213)

빨리 달려! 상

★초코보의 반항

김혜리/

챔프점수 500점

역시 무리! 상

★숏다리의 한계…

박재현/

챔프점수 500점

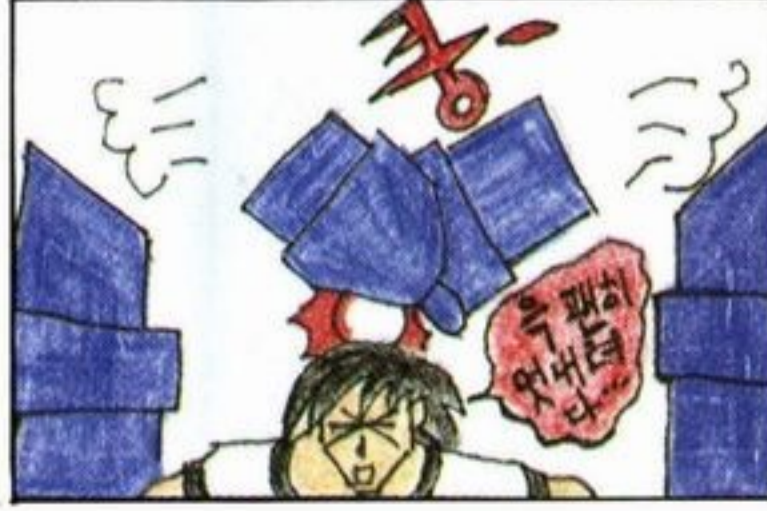
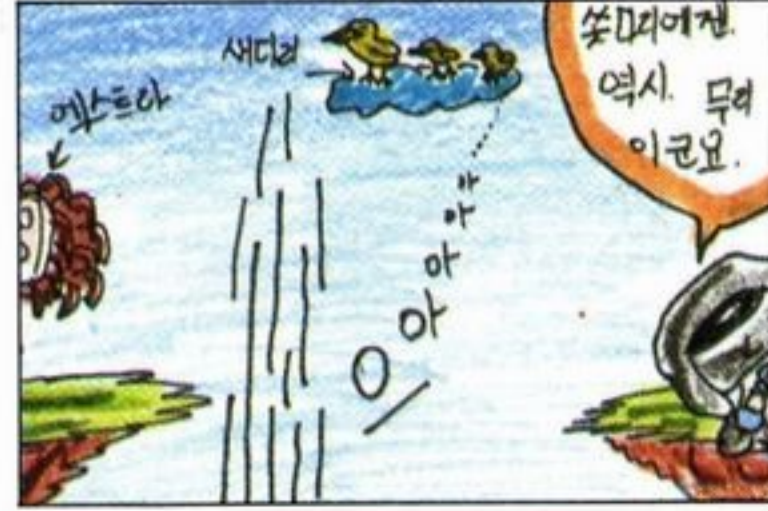
난 사무라이! 상

★멋진 오프닝(?)

송재영/

챔프점수 300점

이달의 명장면

명장면 응모 방법

본 컬럼에서는 게임과 만화, 애니메이션에 관련된 명장면을 뽑아 독자들에게 소개하고 있습니다. 자신이 경험해 본 게임이나 만화의 명장면을 비디오 테이프에 녹화해서 보내 주시면 소정의 챔프점수를 드립니다.
(1위: 1,000점, 2위: 800점, 3위: 600점, 4위: 400점)

보내실 곳: 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 (이달의 명장면) 담당자 앞

응모 방법: 비디오 테이프나 디스켓에 작품을 담은 다음, 파손되지 않도록 포장해 주십시오. IBM PC 게임의 경우, PC통신을 이용해도 무방함(하이텔 ID: champg)

마감: 연중무휴 (응모작이 많은 관계로 응모한 달에서 훨씬 뒤에 게재될 수도 있음)

1위 탄생〈DEBUT〉

권희석/

챔프점수 1,000점

졸업, 프린세스 메이커와 함께 육성 시뮬레이션의 장을 구축하고 있는 탄생. 그 화려한 그래픽과 감미로운 음성의 연출, 짜임새 있는 스토리, 이 모든 것은 나로 하여금 엄청난 감동의 세계로 빠지게 했다. 이 게임의 오프닝과 소위 베스트 엔딩이라 불리우는 아이돌 대상 수상을 챔프 여러분에게 공개합니다.

2위 몬스터 월드 4

이재명/

챔프점수 800점

게임도중 피라미드에서 석상이 내는 수수께끼는 일본어를 모르는 사람은 꽤나 고생할 것이다.

그리고 몬스터 월드 4는 3와 연결되므로 몬스터 월드의 팬이라면 꼭한번 해보기를 권장한다.

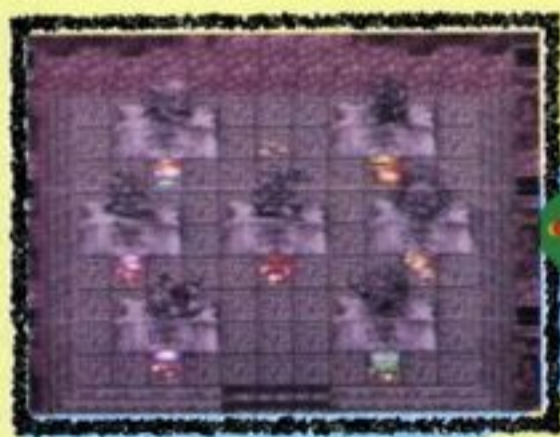
3위 아랑전설 2

정재훈/
챔프점수 600점

게임으로 우리에게 더욱 친근한 아랑전설의 애니메이션은 그야말로 말이 필요없는 최고의 작품이며 아랑전설을 좋아하는 유저라면 이 애니메이션을 꼭 한번 봐야합니다.

4위 라이브 어 라이브

양준호/
챔프점수 400점

기존의 RPG형식을 탈피한 각각의 스토리가 감동, 흥분, 공포를 불러 일으키는 게임이며 마치 자신이 7개의 테이프를 본 것같은 착각도 일으킬 만한 최고의 게임이다.

틴틴 갤러리

쉿! 귀기울여 보세요. 들리세요? 희망찬 95년도가 달려오는 소리… 꿀꿀~ 엥? 아하! 95년도는 바로 돼지해로군요. 여러분! 신년계획을 돼지처럼 통통하고 알차게 세워봅시다! 올해는 꼭 틴틴갤러리에 자취를 남기리라고 결심하는 여러분의 모습이 눈에 선하군요. 그럼~, 이 갤러리아도 새해 결심을 하나 근사하게 세워 볼까요? 올해는 여러분의 그림을 더욱 많이 실어드릴 수 있도록 노력하겠습니다! 더욱 많은 성원 부탁드려요!!

★이달의 장원★

날아라! 마마하하

장연주/

♥이달의 장원에게는 슈퍼컴보이 팩 하나를 드립니다.

준장원

초무투전

임학수/

♥이달의 준장원에게는 수퍼 알라딘보이 팩 하나를 드립니다.

아르스란 왕자

임기복/

챔프점수 650백점

유유백서

송순미/

챔프점수 500점

이스Ⅱ 스페셜

유기영/

챔프점수 350점

손오공 파워폭발!

홍우현/

챔프점수 400점

여신 우르드

이용원/

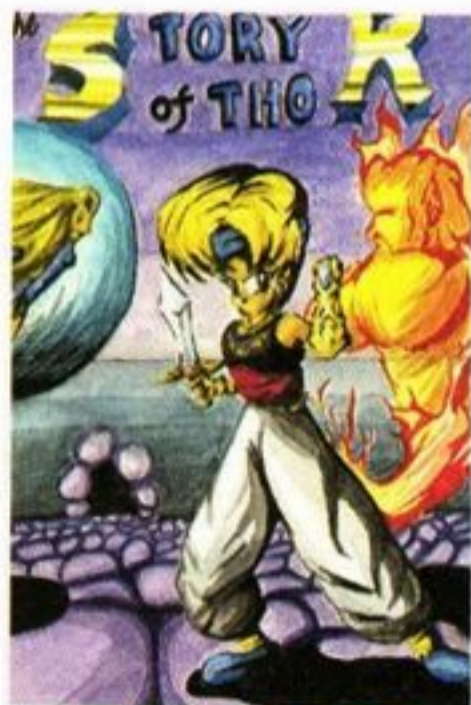
챔프점수 350점

하오마루, 게임챔프를 지켜라!

고영인/

챔프점수 300점

스토리 오브 도어

최재혁/

챔프점수 500점

3×3 EYES

이응석/

챔프점수 350점

앤디 보가드

권혁우/

챔프점수 300점

우리는 초전사!

지경선/

챔프점수 400점

결전의 순간!

노연승/

챔프점수 450점

파이와 야크모

김도균/

챔프점수 350점

드래곤볼Z
차경진/
챔프점수 400점

도시의 쿄!
정우석/서
챔프점수 300점

킹 오브 화이터즈 '94
김종직/서
챔프점수 300점

베르던디 내 사랑!
이종직/
챔프점수 300점

세상은 요지경
이범구/
챔프점수 300점

아돌의 검
진창규/
챔프점수 300점

삼총사?!
천수영/서
챔프점수 350점

썰렁한 주인공
이원희/서
챔프점수 350점

슬램덩크의 맞수
김용균/
챔프점수 300점

이러쿵 저러쿵

전설따라 혼다따라

옛날 옛적에 있었던 일이다. 어떤 왕이 신나게 코를 후비고 있었다. 그것을 본 신하가 간언을 올렸다.

신하-대왕마마 체통을 지키옵소서!

대왕-신하도 해보시오. 얼마나 시원한지 모르오.

신하-…

그날 밤이었다. 신하는 침대에 앉아 열심히 코를 팠다. 이상히 여긴 신하의 아내가 말했다.

아내-여보 체면 좀 지키세요.

신하-어명이오~~!

아내-?!?!

김호연/

챔프점수 400점

이러쿵 저러쿵의 혼다는 오늘도 재미있는 이야기를 찾아 궁시렁 궁시렁 거리고 있답니다. 신세대 개그왕을 자처하시는 분들, 지체말고 재미난 이야기를 보내주세요. 챔프점수를 넉넉하게 드립니다.

알림

틴틴갤러리에 참여하신 분들의 엽서는 절대 반환되지 않습니다. 그리고 반드시 그림제목을 적어서 관제엽서로 응모해 주시기 바랍니다!

보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 〈틴틴갤러리 갤러리아〉앞

4컷 만화

강재구/서
챔프점수 400점

정성 베스트

오늘도 장원을 꿈꾸며 정성스레 그림을 보내주시는 여러분들! 뜻이 있는 곳에 길이 있다니 더욱 더 분발하시기 바랍니다. 고지가 바로 옆 페이지에 있군요!

차이나걸 아테나
엄태우/
챔프점수 250점

크로노 트리거
송성진/
챔프점수 250점

테리 & 앤디 & 조
손봉국/
챔프점수 250점

초특급 버그헌터

포상점수
슈퍼컴보이 게임팩
양기문/전주시 완산구 효자동 삼호APT 4동 703호

버그를 잡아라

크크크… 모두 속았다 !

크크크크크… 게임챔프의 버그헌터 제군들 ! 본인은 지난호에 게임챔프 창간 2주년을 빙자하여 제군들을 골탕먹였다. 크크크… 아직도 자신이 속은 것조차 모르는 순진한 버그헌터들이여 ! 가소롭도다. 지난호에 제군들을 상대로 한 비열한 게임에서 말했던 10개의 버그란 단어는 완벽한 버그일 뿐이다. 버그를 잡아라 페이지에는 10개의 버그란 존재하지 않았다. 단지 몇개의 위장 버그를 살포했을 뿐… 크크크…

챔프킬러의 비열함과 추악함에 모두들 치를 떨고 있겠지… 95년도에도 제군들을 철저히 기만하고 짜증 속에서 살게 하겠다는 신념을 불태우며 떠오르는 태양을 바라본다.

1994. 12. 5 —챔프의 벗 버그킬러—

긴급지령1

버그헌터는 생포 상황 즉, 생포 위치 및 처치 결과를 자신의 신원과 함께 보고하라.

긴급지령2

버그 박멸에 공을 세운 20명의 버그헌터를 추첨, 챔프에서 주는 포상점수와 함께 챔프 중앙 컴퓨터에 버그헌터의 영웅적 행동을 영구 보존할 계획이다.

긴급지령3

버그헌터가 보낸 버그 박멸 엽서 가운데 버그가 서식한다는 어처구니없는 보고가 들어왔다. 다음호에는 위 사항에 해당하는 버그헌터를 색출, 향정신성 버그관리법 위반 및 특정범죄 가중처벌법을 곱배기로 적용하여 엄벌에 처하겠다.

초특급 버그헌터 2연패를 축하합니다 !

발신자 내용검색

디스켓 안의 내용은 챔프 안에서 버릇없이 까불던 버그 시체들의 리스트입니다. 스티븐 스필버그의 쉰들러 리스트와는 아무런 관계가 없습니다. 이 버그 리스트를 내가 존경하는 빅보스와 버그 헌터들에게 바칩니다.

버그 생포 상황

광고 1P 프라모뎀(X), 프라모델(○)
광고 1P 브래드 오브 화이어(X), 브레스 오브 화이어(○)
본지 73P 화이널 환타지6의 사진은 화이널 환타지5의 사진임
본지 73P 스토리 오브 도아의 용량은 16M(X), 24M(○)
본지 144P GO GO 악크맨 RPG화(X), GO GO 악크맨 액션 게임화(○)
본지 196P 추카(X), 축하(○)
본지 196 창간 3주년(X), 창간 2주년(○)
본지 144P GO GO 악크맨 RPG화(X), GO
게임파워 56P 차 색깔에 대한 사진과 설명이 바뀜
챔프 아케이드 마지막 페이지의 데이토나 USA의 장르는 대전 액션(X), 레이싱 게임(○)이다
이하 생략

수신자 응답

지난호에서도 초특급 버그헌터에 등극한 바 있는 양기문 헌터가 이번호에 드디어 2연패의 영예를 차지했습니다. 95년을 버그박멸 원년으로 삼아 일선에서 열심히 버그를 색출하고 계신 전국의 버그잡이들에게는 실망을 안겨주는 말인지도 모르겠지만, 빅보스로서는 도저히 양기문 헌터를 포기할 수 없는 기구한 사연이 있었습니다.

양기문 헌터는 버그를 잡아라 사상 최초로 버그들의 시체를 담은 디스켓과 출력본, 그리고 이를 알리는 육성 녹음 테이프를 보내온 것입니다. 과연 초특급 버그헌터다운 행동이었습니다.

게다가… 더욱 중요한 것은 바로 빅보스가 제일 좋아하는 컵라면을 2개씩이나 동봉해 주셨습니다. 그리고 입냄새 제거용 껌과 배탈을 대비한 소화제도 잊지 않으셨습니다.

하늘을 우러러 뇌물을 받았다고는 생각지 않습니다. 남들이 하지 않는 독특한 방법, 톡톡 튀는 아이디어야말로 신세대의 소유물이라고 생각하니까요.

어쨌든, 양기문 헌터의 2연패를 다시 한번 축하드리며, 버그잡이에 최첨단 기법을 이용한 공을 기리는 뜻에서 기문 헌터의 이름을 챔프와 함께 하는 사람들의 명단에 새겨 드리겠습니다. 참고로, 이 명단은 타임 캡슐에 몰래 넣어서 200년 후에 후세 사람들에게 넘겨질 것입니다.

이버 버그헌터를 목표로 다시 연필과 싸인펜과 볼펜과 자를 듭니다.

버그 생포 상황

광고는 50페이지에서 끝나는데, 챔프 정보국 페이지가 66P… 그렇다면 전페이지에 걸친 페이지 버그 아닌가 !
174P 아케이드용 버철화이터(X), 버철화이터2(○)
135P 꿈에 그리던 엔엔딩(X), 엔딩(○)
독자 코너 중 이달의 베스트 캐릭터가 실리지 않다니…손오공과 재키의 싸움이 치열할 판인데…
이하 생략

수신자 응답

좋은 지적입니다. 챔프의 페이지가 부족한 관계로, 지난호에는 이달의 베스트 캐릭터가 실리지 못했습니다. 독자들이 궁금해 하고 계신 손오공과 재키의 표대결은 저는 밝힐 수 없지만… 챔프 어딘가에 적나라하게 밝혀져 있다고만 알려 드리겠습니다.

선착순 둘 포상점수 300점

최석재/[blurred]

95년을 버그잡이 원년으로

발신자 내용검색

94년 12월 어느날, (주)제우미디어에서 회의가 열렸다.
사장: 95년의 목표를 뭘로 했으면 좋을까 ?
이혼다: 음식을 많이 먹는 해
정부미: 정부미를 많이 먹는 해
송백정: 식칼 가는 해

이때, 어둠 속에서 한 남자가 나타나서 던진 한마디…

"95년은 버그잡이 원년의 해로 합시다."

사장: 좋은 아이디어야 ! 너, 누구야 ?

그 남자는 "이번호의 초특급 버그헌터를 노리는 사람이라고만 해두지…"라고 말한 뒤 사라졌다.

버그 생포 상황

본지 181P MD용 피파축구의 그림은 화이널 환타지6이다.
본지 189P 파워웨이브(X), 파워게이저(○)
본지 194P 손오공의 그림은 손오공이 아니라 크로노이다.
이하 생략

수신자 응답

음… 챔프의 회의 내용이 누출되다니… 챔프의 보안에 심각한 문제가 발생했군요. 챔프 맴버들은 회의실로 가기 위해 108계단을 단숨에 뛰어올라 심호흡을 크게 한번 하고, 다시 황급히 내려와 왼쪽문으로 들어갑니다. 10초 후 오른쪽 비상구로 내려와서 사방 팔방을 살핀 후, 아무도 없을 때 회의를 시작하지요. 결국 제자리에서 하는 셈이죠.

선착순 하나 포상점수 300점

전병창/서[blurred]

네오 사이버 버그헌터를 향하여

발신자 내용검색

챔프 창간 2주년을 맞이해서 무척 바쁘셨던 모양인지, 지난호에 보냈던 버그들이 공개되질 않았더군요. 하지만 오로지 네오 사

선착순 셋 포상점수 100점

이충건/

챔프와의 결별을 생각했습니다

발신자 내용검색

저는 챔프를 두번째로 봅니다. 지난 11월호를 처음 접한 후 밤을 지새우며 버그를 6개나 잡았습니다. 그런데 왜? 이름도 안내주셨나요? 전화번호 안썼다고? 마감에 늦었다고? 아님 왜?

이달의 엉터리, 바보, 멍청이 헌터 등으로 소개만 해줬더라도 말을 안해! 하다 못해 1점도 주지 않다니 우째 이런 일이… 설마 햇병아리 헌터라고 우습게 보는건 아니겠죠?

저는 그 분노로 인해 챔프와의 결별을 결심했습니다. 그러나 고심 끝에 다시 챔프를 보기로 했습니다. 왜? 바로 4천만 챔프 독자를 위해, 독자들의 눈 앞에서 버그를 사라지게 하기 위해, 그리고 이것만이 빅보스와 챔프에 복수하는 길이라고 생각했기 때문이죠. 이제부터 각오하시길…

버그 생포 상황

하나도 잡은 바가 없음.

수신자 응답

무슨 그런 섭섭한 말씀을~ 이충건 초보 헌터의 분노에 찬 목소리가 들려오는 듯하군요. 하지만 빅보스는 슬프답니다. 빅보스의 마음을 이해해 주지 못하다니… 꺼이꺼이~

한달에 도착하는 버그 편지가 무려 1천여통에 달하는데, 그중에 들기란 낙타가 바늘구멍에 들어가는 것만큼이나 어렵답니다. 이 점 이해해 주시기가 바랄 뿐입니다. 근데… 왜 버그를 잡아 보내지 않으셨나요? 하나만 잡아 보내셨더라도 이렇게 억울하진 않을텐데…

선착순 넷 포상점수 대신 과월호1부

김기석/

불쌍한 내 인생

발신자 내용검색

저는 이 편지를 화려하게 장식하지도 않고 예쁘게 꾸미지도 않았습니다. 저는 얼마 전에 패밀리에서 수퍼 알라딘보이로 바꾸었습니다. 실로 말할 수 없이 기뻤습니다. 그런데 문제는 수퍼 알라딘보이를 사느라 돈을 다 써버려서 12월호를 못사는 사태가 발생한 것입니다. 그래서 과월호 한부라도 타보려는 신념으로 친구에게 챔프를 빌려 이렇게 버그잡이에 나섭니다.

버그 생포 상황

본지 186P 보너스 환상퀴즈 발표를 94년 11월 5일에 발행하는 95년 12월호에 나온다고 되어 있는데, 94년 11월 5일이 아니라 12월 5일입니다. 또, 95년 12월호가 아니라 1월호입니다.

11월호 노노그램 퍼즐 당첨자 발표에서 맨 아랫줄을 보면 이상 9명이라고 되어 있는데, 사실은 8명입니다.

수신자 응답

우선 수퍼 알라딘보이를 구입하신 것을 축하합니다. 근데 용돈을 다 써버려서 챔프를 못사시다니, 애석하기 그지없군요. 포상점수 대신에 12월호를 보내 드리겠습니다. 이제 한이 풀리셨나요?

선착순 다섯 포상점수 300점

엄제노/

버그먹는 하마

발신자 내용검색

지금까지 버그를 많이 잡았으나, 섣불리 용기가 나지 않아 응모를 하지 못한 독자가 이제부터 버그먹는 하마가 되기로 결심했습니다. 잡은 버그가 많지는 않지만 제 성의이니 받아 주십시오.

돌려라! 돌려라! 헌터돌이~

버그 생포 상황

본지 151P FF의 오페라(×), FF의 오페라(○)

본지 179P 좌측 상단의 「마더2 직송배달」 금단의 비법에 「마파피자」라고 나와 있는데 마하가 올바른 표기입니다.

P195 4컷 만화에 점수 표시가 없다.

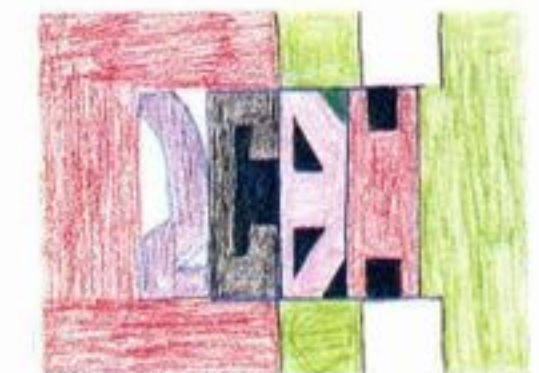
이하 생략

수신자 응답

결단은 빠를 수록 좋습니다. 버그헌터에게 용기란 필수적인 조건입니다. 나비처럼 날아서 진드기처럼 달라붙을 때, 버그는 힘없이 걸려들고 말지요. 비록 한마리를 잡을지언정 용기를 잃지 않는 뻔뻔함이야 말로 빅보스가 드릴 수 있는 단 하나의 선물이랍니다. 부디 훌륭한 하마로 무럭무럭 자라나 주십시요.

사이버 버그헌터 마크 공모전

정지호/서울시 관악구 신림본동 90-100
신원 미상/서울시 서대문구 북가좌 2동 343-70
유기현/경기도 의정부시 용현동 222-7 덕성빌딩 1층 원조식당
구교진/부산시 북구 덕포 1동 427-4 3/2 무 스탕 슈즈싸롱

이상 4명에게는 포상점수 100점씩을 드리겠습니다.

그밖의 사이버 버그헌터 리스트

Start file searching

방성연/
손경명/
정재식/
신원 미상
반기웅/
김영준/
박종호/
조두호/
정대욱/
황미현/
강동화/
3/5 대신
남궁 찬/
19/4
김정민/
곽정민/
최남렬/
이승윤/
신원 미상
최성운/
송순복/
송인덕/
권오병/

Ending file searching

이상 20명의 버그헌터들에게는 포상점수 50점씩을 드립니다.

챔·프·초·대·석

주식회사 네스코 대표이사 김영수

"전문적이고 조직적인 기반으로 게임시장의 주춧돌이 되려 합니다"

우리나라도 앞으로 멀티미디어의 가장 기본적인 바탕 산업으로서의 게임시장은 눈부시게 고속 성장할 것이라고 한다. 이에 발맞추어 1994.11.1 (주)네스코는 게임유통 전문업체로서 유통 뿐만아니라 게임 소프트웨어 저변확대 및 게임개발에도 그 뜻을 두고 정식으로 출범하였다. 그 주인공 김영수 대표이사를 만나보자!

먼저 (주)네스코에 대해 간단히 소개하자면...

(주)네스코는 게임 유통업체로서 94년 11월 1일에 발족하였습니다. 현재는 게임 유통에 관한 일만을 하고 있지만 앞으로는 유통을 통해 자본을 축적한 후 단계적으로 게임 개발에도 투자하여 전세계적으로 한국 게임의 활발한 수출을 목표로 하고 있는 회사입니다.

현재 계약이 완료된 게임들과 역점을 두고 있는 사업이 있다면...

현재 계약이 완료된 게임들은 IBM PC게임들로 11월 중에 선보이는 「K1탱크」, 「낚시광」과 그 밖에 「통코」, 「프린스메이커」, 「메카탐정」, 「샘통외전」, 「캡틴킹」 등으로 저희 회사는 그 유통을 담당하고 있습니다.

또한 역점을 두고 있는 분야는 역시 게임 개발에 관한 것으로써 당분간은 유통에 치중하겠지만 철저한 사전지식, 조직력과 게임 개발 전문 인력을 발굴, 육성하여 세계시장에 내놓아도 뒤지지 않을 정도의 수준을 갖춘 팀을 조직하는 것이 저희 회사 최대의 과제이자 목표입니다.

앞으로 추진할 게임 개발과 그 수출에 관련하여 가장 어려운 점은 무엇이라고 생각하며, 그 해결방안이 있으시다면..

국내 게임 개발사들은 인력난, 자금난, 장비의 부족과 경험부족 등 여러 어려움에 처해 있는 것이 사실입니다. 이러한 어려운 문제들은 혼자 해결해 나가는 것보다 상호보완하며 어려움을 헤쳐 나가야 한다고 믿습니다. 또한 우리 속담에 '집에서 새는 바가지 밖에서도 샌다'는 말이 있습니다. 국내 소비자가 외면한 제품을 해외에 수출할 수는 없는 것이지요. 노력하고 연구하여 국제 수준에 이르기까지 내실화를 기하여 당당하고 떳떳하게 해외시장의 문을 두드려야 겠지요.

연락처 : (주)네스코 (02)3272-3521

전·문·점·탐·방

부평점 요술궁전

손님은 요술궁전의 왕!

"마법의 성을 지나 늪을 건너 어둠의 동굴 속 멀리 게임팩이 보여(?)x" 노래를 사랑하고 그림(비록 만화라 할지라도)을 좋아하는 챔돌이. 그렇다! 그에게는 예술적 감성이 철철 넘친다. 이 쓸쓸한 겨울 괜한 고독에 젖은 챔돌이는 애창곡 〈마법의 성〉을 부르며 인천의 겨울바다로 달려갔다. 모든 걸 잊고 겨울애상에 흠뻑 빠져있는 챔돌이의 눈에 바로 그 순간 뛰어들어 온 것이 있었으니 그것은 바로 〈요술궁전〉!

"아니! 마법의 성이 아닌 요술궁전이라구? 음 뭔가 냄새가 난다. 가보자!" 이렇게 해서 찾아간 〈요술궁전〉은 바로 인천지역 최대의 게임 매장이었다. 이런 것을 두고 챔돌이의 운명이라고 해야 하는 걸까? 아니면 프로의 육감이라고 해야 하나? 그리고 과연 프로의 육감은 정확했다. 문을 들어서는 순간 우와 ~! 넓은 매장공간과 알차게 들어차 있는 팩들. '과연 게임의 궁전이라고 할 만큼 없는 게 없군'하며 두리번거리는 챔돌이를 보고 함박웃음을 지으며 다가오는 저분은?

"안녕하세요? 사장님. 바로 이 멋진 〈요술궁전〉의 왕이시군요."

"아닙니다. 왕은 여기 오시는 고객들이죠. 저는 문지기로 만족합니다."

아는 사람은 이미 다 알고 있는 사실이겠지만 〈요술궁전〉은 '조건없는 회원제'를 운영하고 회원관리가 융숭(!)하기로 유명하다. 생일카드는 물론이고 수시로 제공되는 정보 또한 남부럽지 않다. 게다가 싼 가격까지! 이런 조건을 가진 매장이니 3년만에 인천 최대규모로 성장할 수 있었겠지. 얼핏 무뚝뚝해 보이기도 하는 사장님은 정직과 성의가 최상의 서비스라고 하시는 따듯한 마음의 소유자이시다. 통신주문을 통해서도 빨리 팩을 받을 수 있지만 직접 방문해서 사은품을 받는 것도 재미있을 것만 같은 〈요술궁전〉. 올 겨울은 유난히 춥다는데 〈요술궁전〉에서 따듯한 서비스를 한번 받아보는 것은 어떨까?

여기가 바로 요술궁전

겨울바다에 놀러왔다가 뜻밖의 〈요술궁전〉이라는 월척을 건진 챔돌이. 아! 누가 뜻이 있는 곳에 길이 있다고 했던가?

뿌듯해 하며 발길을 돌리는 챔돌이에게 〈요술궁전〉의 문지기 사장님이 챔프독자를 향한 인사를 전한다.

"몸과 마음이 건강한 학생이 되시기를 바랍니다. 게임도 잘하고 공부도 잘해야지요."

그럼요! 옳으신 말씀. 챔프독자라면 당연한 일이지요. 여러분, 그렇죠?

문의처 : 요술궁전(032-518-1491)

게임챔프 일본어 강좌

성수대교 붕괴 이후…
춘리는 다시 한번 마음을 굳게 먹었다.
"다시는 우리나라에 부실공사가 발붙치지 못하게 해야해!
그러기 위해서는 우리집부터 철저한 점검을 할 필요가 있어.
음… 수도꼭지는 이상이 없군. 그리고 보일러도 이상이 없구…
올 겨울엔 북경에 계신 어머니네 집에 보일러 놔드려야 할텐데…
근데, 저게 뭐야?
아니! 담장에 금이… 당장 보수공사를 해야지!
시멘트 한포대에 물 양동이!
싹싹 비비고 자갈을 섞은 다음, 우리집 보동이가 먹다 남은 개뼉다구도
집어 넣고… 이제 달심이를 부르면 모든게 끝~"
어? 근데… 지금 막 보수가 끝난 담장에 흐르는 물줄기…
"끼아아아악~ 어느 놈이 감히 춘리네 담장에 실례를 하는거!"
"우워우워~ 담장이 튼튼해졌네요.
어제 소변볼 때는 왈칵 무너질까 두려워서 겁이 났구먼유~ "

"뭐…뭐라구요? 그럼…
요새 집안에 진동하던 고약한 냄새가 바로…"
꼬르르르륵~

화이어 엠블렘 캐릭터 일람표

박상규 — 챔프점수 500점

일본어	발 음	뜻
マルス	마루스	말스
シーダ	시-다	시다
オグマ	오구마	오그마
ドーガ	도-가	드가
コードン	코-돈	고돈
マリク	마리쿠	마릭
リンダ	린다	린다
カイン	카인	카인
アベル	아베루	아벨
エリス	에리스	엘리스
ザガロ	자가로	자갈로
ウルフ	우루후	울프
ミネルバ	미네루바	미네르바
マリシア	마리시아	마르시아
レナ	레나	레나
シーザ	시-자	시이저
パオラ	파오라	파오라
カチュア	카츄아	카추아
エスト	에스토	에스트
ロレンス	로렌스	로렌스
サムソン	사무손	삼손
アストリア	아스토리아	어스토리아
ミディア	미디아	미디아
チキ	치키	치키
アラン	아란	아란
ジェイガン	제이간	제이건
ハディン	하딘	하딘
トム	토무	톰
ナバール	나바루	나발
バーツ	바츠	바츠

로맨싱사가2 필살기 및 술법 일람

강부식 — 챔프점수 700점

분류	일본어	발음	뜻
검	ドライブシュート	도라이브 슈-토	드라이브 숏(Drive Shoot)
	パリィ	패리	적의 물리공격(마법이 아닌 타격공격)을 방어한다
	ディフレクト	디플렉트	검을 방패삼아 물리공격을 방어한다
도끼	アクスボンバー	액스 봄버	도끼를 들고 적에게 돌진한다
	トマホーク	토마호크	도끼를 부메랑처럼 공격. 적은 방어가 불가능하다
	ヨーヨー	요요	도끼를 요요처럼 연속으로 던진다
	ブレードロール	블레이드 롤	도끼를 회전시켜 적에게 손상을 준다
곤봉계	ダブルヒット	더블 히트	2회 공격을 한다
	グランドスラム	그랜드 슬램	적에게 대지진을 일으킨다
	オゾンビート	오존 비트	적의 주위 공기를 진동시켜 적의 세포를 공격한다
	フルフラット	훌프라트	점프하여 내려치는 공격
창	チャージ	차지	힘을 모아서 공격한다
	エイミング	에이밍	100% 성공시키는 공격
	スパイラルチャージ	스파이럴 차지	차지공격의 강화판
소검	フェイント	페인트	적의 움직임을 봉쇄한다
	マリオネット	마리오 네트	적을 혼란시킨다
활	アローレイン	애로우 레인	하늘로 화살을 쏘아올려 적전체를 공격한다
	イドブレイク	이도브레이크	적을 잠들게 한다
체술계	キック	킥	발기술의 기본이다
	ソバット	소바트	회전차기
	カウンター	카운터	적의 물리공격을 방어한다
불	ファイヤーボルー	화이어 볼	적 1명에게 데미지를 준다
	セルフバニング	셀프 버닝	자신의 몸에 불의 벽을 만들어 상대방이 공격을 하면 함께 상처를 입는다
	フレイムワープ	플레임 워프	불채찍 공격을 한다
바람	ウインドカッタ	윈드 커터	바람의 칼을 만들어 공격한다
	エアスクリン	에어 스크린	바람의 방어막
	ミサイルガード	미사일 가드	바람 요정의 도움으로 화살공격을 방어한다

춘리의 한문 공부방

春(はる)は溫(あたた)かいです.
봄은 따뜻합니다.

夏(なつ)は熱(あつ)いです.
여름은 덥습니다.

秋(あき)は凉(すず)しいです.
가을은 선선합니다.

冬(ふゆ)は寒(さむ)いです.
겨울은 춥습니다.

あなたはどの季節(きせつ)がいちばんすきですか?
당신은 어느 계절을 제일 좋아합니까?

좋아하는 계절을 엽서에 적어서 춘리 앞으로 보내주세요.
다섯명을 추첨해서 IBM PC 정품게임을 선물로
드리겠습니다.

11월호 정답자 발표

정답: 私は(자신이 좋아하는 게임장르)が すきです.

노승욱/
이근영/
이승경/
방성연/
우성희/

보내실 곳
서울시 용산구 원효로1가 116-2 지산빌딩 3층
게임챔프 일본어강좌 담당자 춘리 앞

일본어 의문사항은
TEL.702-3213 / FAX.702-3215

95.1 7

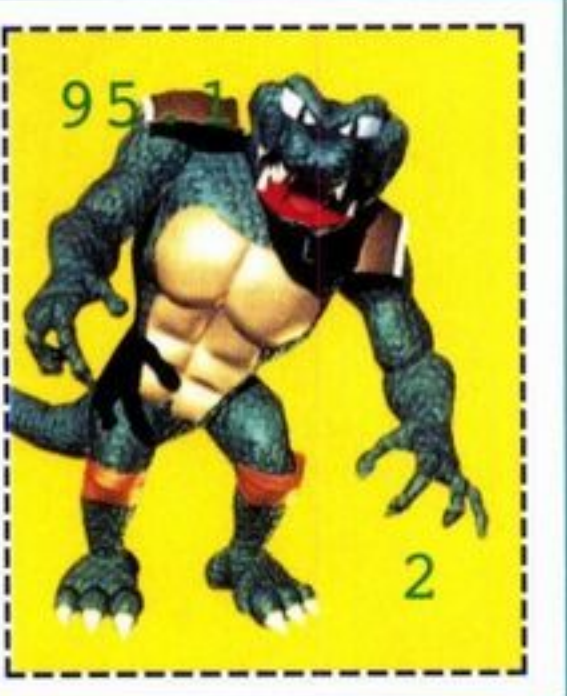
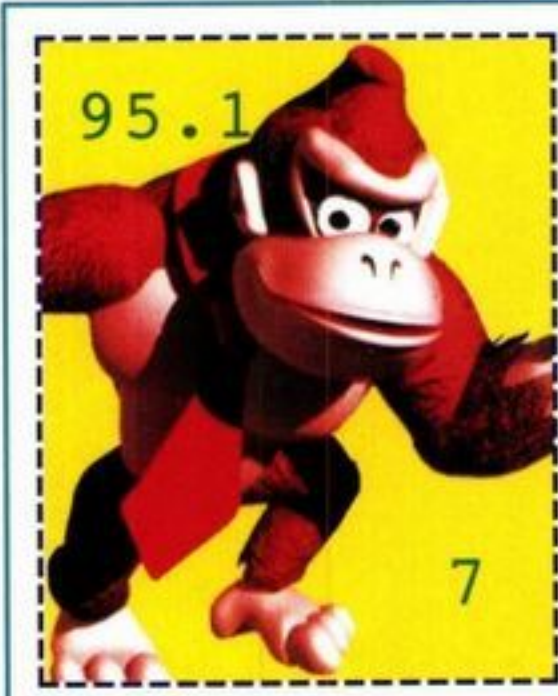
95.1 6

95.1 5

95.1 2

챔프만남의 광장

안녕하세요!
펜팔친구를 사귀고 싶은 학생이예요.
이름은 강미성이구,
나이는 79년생
즉 16세, 곧 졸업이죠.
키는 160cm, 취미는 독서.
많은 펜팔친구의 편지 기다립니다.

▲ 연락처:

박기범(중학교 2학년 · 15세)

안녕하세요! 롤플레잉과 액션 게임을 좋아하는 게임맨입니다. 우리나라 모든 국민이 편지를 하신다 해도 모두 답장해 드리겠습니다.

특히 김종팔 명인보다, 우춘리 명인보다 잘생긴 분이라면 좋겠습니다.

▲ 연락처:

홍혜진(중학교 2학년 · 15세)

안녕하세요. 편지 친구를 사귀고 싶은 어여쁜 중학생입니다. 애니메이션이나 만화, 게임에 관심있는 분은 편지하세요. 특히, 슈퍼컴보이나 패밀리를 가진 남학생이라면 좋겠어요.

▲ 연락처:

김자연(중학교 1학년 · 14세)

신사 숙녀 여러분! 저는 사람을 놀리는 악취미를 가진 바보같은 소녀입니다.

특기는 노래부르기! 가창력이 뛰어나다는 평을 듣습니다. 저의 고민을 풀어줄 사람이 필요합니다. 그럼 짧은 편지 한장이라도 기다리겠습니다.

▲ 연락처:

장윤수(중학교 1학년 · 14세)

게임과 만화를 엄청나게 좋아하는 14세 소녀입니다.

좋아하는 장르는 액션이며, 가지고 있는 게임기는 슈퍼컴보이와 IBM PC입니다. 진솔한 이야기를 함께 나눌 수 있는 친구라면, 백이면 백 모두 답장해 드리겠습니다.

▲ 연락처:

이지영(중학교 3학년 · 16세)

저는 163cm의 키에 안경을 쓴 79년생 소녀입니다. 저의 소망은 친구를 많이 갖는 건데요. 그러니까 답장은 확실하겠죠. 근데 글씨를 이쁘게 못쓰거든요.(유일한 단점?) 이해해 주세요. 만화책도 좋아하고 소설책도 좋아하는 친구라면 더욱 좋구요.

▲ 연락처:

오재화(중학교 3학년 · 16세)

동생을 통해 게임이 뭔지 조금 알게된 소녀예요. 마음을 털어놓고 저랑 애기하고 싶은 분은 연락 주세요. 저에 대한 자세한 사항은 답장을 통해 알려 드릴께요.

▲ 연락처:

정미옥 이주희 박영순(고교생 · 17세)

우리들은 친구랍니다. 저희들의 신상에 대해 알고 싶으시다구요?

그럼 이곳으로 편지보내주세요

▲ 연락처:

이주희/

박영순/

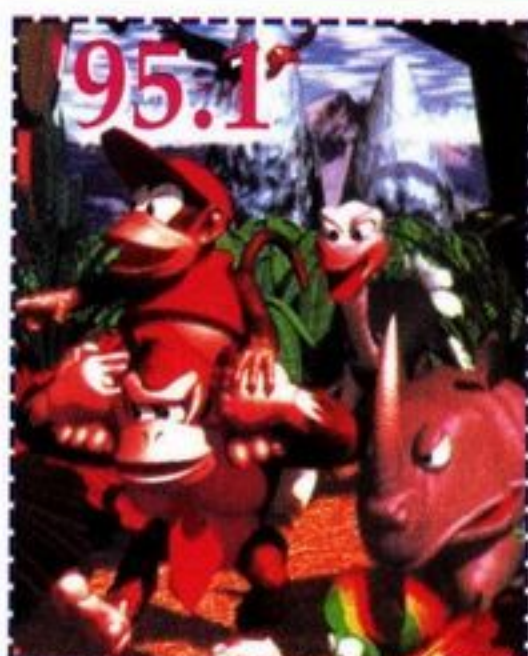
중매쟁이 춘리가 알립니다!!

[챔프 만남의 광장]에 참가를 희망하시는 분은 참가하고픈 코너와 자기소개 및 내용을 적어 보내 주세요. 참! 자신의 사진을 보내주면 더욱 좋겠네요!

근데… 엽서가 너무 많이 와서 실리지 못하는 경우도 있어요. 하지만 춘리는 절대 여러분을 실망시키지 않을테니 다음호를 기다려 주길 바래요!

엽서 보내실곳: 서울시 용산구 원효로1가 116-2 지산빌딩 3층 [신세대 만남의 광장] 중매쟁이 춘리앞

위에 실린 내용으로 인하여 불미스러운 일이 발생하는 것에 대해서는 일체 책임지지 않으므로 이점 이해해 주시기 바랍니다.

신세대 챔프 독자 중고주의 선언!

안녕하세요. 새로운 챔프마당의 주인공 '채빼질'입니다. 자신이 당장 갖고 싶거나, 급히 처분하고 싶은 물건이 있다면 지금 관제엽서에 아래의 양식으로 작성해서 저에게 보내주세요. 꼭 필요한 사람들에게 도움을 주는 것! 이것이 게임챔프 신세대의 중고주의 방식입니다. 많은 이용바랍니다.

쌤쌤마당

교환물건	쌤쌤조건	연락시간	연락처	이름
MD용 버철레이싱	MD용 슈퍼스화 2	17:00-21:00		지선호
SFC+주변기기 +팩2개	듀오R+주변기기 +CD1장	평일17:00이후 주말14:00이후		노정훈
SFC+팩2개+패드2개 +게임잡지	PC듀오R+CD1장	아무때나		양길재
MD+팩5개+패드2개 +주변기기	SFC+주변기기+팩1개 (성검전설)+패드1개	19:00-22:00		김세진
HGG+팩3개+TV튜너	PCE GT+휴카드1개+ TV튜너	아무때나		김유승
PCE듀오R+CD2장 +8만원	메가CD+CD1장+MD +패드 2개	반드시 21:30-23:00		최지용
MD용 베어너클+ 랜드스토커	샤이닝포스2, 또는 환타지스타4	18:00-22:00		윤성대
SFC+UFO패왕+디스켓 카드+130장+패드3개	PCE DUO+아케이드 +CD6장+패드2개	월-금 16:00-19:00		김윤필
SFC+팩3개+만원이상 +게임서적 30권이상	PCE+주변기기	17:00-22:00		서정철
삼성스테레오카세트+ 에어건+미니카+2만원	SFC용 용호의 권	19:00-21:00		정승화
MSX2+싱글드라이브+ 게임25장+게임책3권	MD+팩3-5개+조이패드 2개+조이스틱1개	아무때나		전학재
MD+팩9개+ 조이스틱2개	네오지오+용호의 권	16:00-20:00		김지환
MD+소닉+무용열전+ 열혈축구+패드2개	SFC+조이패드2개+ 팩1개	18:30-21:00		김학동

판매마당

판매물건	판매조건	연락시간	연락처	이름
마티+CD2장+ 디스켓 게임	구입자와 상담후 상호 만족가격	아무때나		김창범
SFC+패드1개+ 스틱2개+팩4개	상호만족가격	21:00-		김동균
네오지오+ 킹오브화이터즈'94	29만원	24시간		김용림
메가CD+CD2장 (윙커맨더, CD소닉)	21만원	19:00-22:00		장현덕
SFC+UFO+주변기기+ 알팩1개+디스켓25장	36만원-37만원	월-토 18:00-19:00		박지권
메가CD+MD+패드2개+ 팩2개, CD3장	3만원-35만원	평일 23:00이후		이윤석
듀오R(케이스, 케이블) +CD8장	26만원	21:00-23:00		안지환
메가CD+MD+주변 기기+패드2개+CD2장	25만원-30만원	아무때나		장기형
게임기어+팩2개(NBA JAM, 환타지존)어뎁터	8만원-10만원	수, 금, 일		최인배

구합니다

구입물건	구매조건	연락시간	연락처	이름
UFO	10만원-12만원	19:00-20:00		이용석
GB천지를먹다+ 가이버 만화책 전권	1만원-1만8천원	17:50 이후		이상혁
PCE듀오+아케이드카드 +2인탭+패드2개+CD1장	20만원	아무때나 (편지로)		이해원
일본 미소녀 만화책이나 잡지	원화의 8배나 상호만족 가격	월-금 18:00이후		이광민
MD팩1개, PC엔진 휴카드 1개, 패밀리 본체	7만5천, 5만원, 1만원	편지로		김승현
SFC용팩 스타폭스	2만원	아무때나		양회준
HGB+팩2개	5만원	17:00이후		박수일
오렌지로드테이프28분 9개, 캡콤SF2전용스틱	전화후 결정	평일22:30- 주말17:00-		백지훈
은하영웅전설, 여신님, 3×3아이즈, 성투사성시	가격절충	아무때나		권형기
PCE+CD1 SFC용 유유백서 상자	15만원 상호만족가격	아무때나		나채광

알립니다

알립니다. (게임클럽, 게임제작, 공고, 대회, 축제 환영)

알림내용 : UFO용 게임 디스켓 카피해 드립니다. 사무라이 스피리츠, 호혈사 일족, DZ3 등 약 600여종. 장당 2,000원
연락시간 : 아무때나
연 락 처 :
이름 : 희준

알림내용 : 성능 좋은 비디오가 2대 있습니다. 가정집에서 2대는 필요 없어서 한대를 싸게 팔려고 합니다.
연락시간 : 아무때나
연락처 :
이름 : 조신길

변화하는 국제화 시대에 대응하며 챔프마당 이용자의 편의를 제공하기 위해 약자를 지정합니다.

- ○ 슈퍼컴보이, 슈퍼패미컴 : SFC
- ○ 수퍼 알라딘보이, 메가드라이브 : MD
- ○ 네오지오 : NG
- ○ PC엔진 : PCE(듀오)
- ○ 패밀리 : FC
- ○ 겜보이 : GB
- ○ 핸디알라딘보이, 게임기어 : HGG
- ○ 핸디컴보이, 게임보이 : HGB

또한 연락시간은 전시(전쟁시)를 대비해 00:00-24:00으로 통일합니다.

잘쓰면 이익! 못쓰면 헛고생!

위 내용으로 인해 일어나는 불미스러운 사고는 본사가 책임지지 않으며, 참여자분의 주의도 부탁드립니다. 또한 전화번호 공개를 원치 않으시는 분은 연락처에 주소를 쓰셔도 무방합니다.

장난전화를 삼가하세요.

최근 전화서비스 전산화로 장난전화시 전화 거신 분의 전화번호 조회가 가능하므로 형사고발의 조치가 있습니다.

인기코너 챔프마당에 참여하시려면

챔프마당에 참여하시기 위해서는 원하는 코너의 양식에 따라 내용을 엽서에 기재하신 후 아래 주소로 보내주세요. (단, 위 양식대로 보내주시지 않으시는 분, 내용이 불분명하신 분, 그리고 상품의 가격이 현실과 맞지 않는 분, 이름을 기재하지 않거나 가명으로 기재하신 분은 참여하실 수 없습니다.)

보내실곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층
챔프마당 담당자 앞 (우편번호:140-111) 입니다. (마감일 명시!!)

애니비전

명작 스테이션

음속뇌격대

〈은하철도 999〉, 〈우주선장 하록〉, 〈천년여왕〉 등으로 국내에도 잘 알려진 작가 마쓰모토 레이지 그의 나이가 30세였을 때 그렸던 '전쟁만화 시리즈' 중 대표작을 3편 뽑아 애니메이션화 시킨 〈THE COCKPIT〉를 통해 일본 만화가들의 군국주의를 낱낱이 공개하기 위해이런 이색적인 작품의 내용을 소개한다.

카미카제 대원, 노가미

카미카제 대원 노가미 소위의 비장한 얼굴

대학생이었다가 전쟁 때문에 학도병으로 징용된 노가미. 공과대학에서 공부하던 그는 로케트를 조종하여 적에게 육탄공격을 감행하는 카미카제 자살 특공대원으로 뽑혀 나가게 되었다.

그의 마음은 착잡하기만 했다. 가슴 속은 수백번 수천번도 더 되뇌인 것과 같이 나라를 위해 목숨을 바치겠다는 생각으로 가득차 있었다. 그러나 죽음의 순간이

비정의 카미카제 돌격기 '사쿠라하나'

얼마 뒤라고 생각하니 그래도 긴장되는 것은 어쩔 수 없었다.

그가 타게 될 자살 공격기는 '사쿠라하나', 즉 벚꽃이라는 이름의 로케트기였다. 앞부분에 1.2톤의 화약을 싣고 로케트 추진에 의해 최대시속 1040㎞라는 빠른 속력으로 적함을 날려버린다는 기본 구상으로 만들어진 공

미군 정찰기를 쫓아가 격추하였으나…

격기다. 사람이 안에서 조종하기 때문에 조종사도 명중과 동시에 죽어버리고 마는 비정의 자살공격기…

이 사쿠라하나는 육군의 폭격기인 일식육공(一式陸攻)의 아래에 매달려있다가 적함에 가까이 다가가면 분리되면서 로케트를 점화시켜 날아가는 발사방식을 취하고 있었다. 그러나 오늘은 운이 나쁜 날이었다. 노가미가 타고 있는 일식육공이 미군 정찰기에게 발견되었기 때문이다.

즉시 일본해군의 제로센 전투기가 미군의 헬다이버를 뒤쫓아 격추시켰으나 미군기의 보고는 이미 함대에 도착한 다음이었다. 미군은 일본기로부터 스스로를 지키기 위해 항공모함으로부터 전투기 헬 캣 부대를 발진시켰다.

"일본기는 대형 어뢰를 달고 있는 모양이야! 모두 격추시켜버려!" 베테랑 조종사 랜버트는 휘하의 부하들에게 명령했다.

성능이 우수한 헬 캣 편대가 한꺼번에 제로센과 일식육공 편대를 덮쳤다. 일식육공의 기총수도, 제로센의 조종사들도 필사적으로 맞서 싸웠으나 사쿠라하나를 실은 일식육공은 하나 둘씩 폭발하기 시작했다.

발진을 위해 대기하고 있는 랜버드

머리를 권총으로 얻어맞고 기절하는 노가미

"날 막지 마세요! 자살공격대원이 공격기에 타지 않으면 어쩝니까?"

주위의 일식육공들이 격추되는 모습을 보고 노가미는

"날 막지 마세요! 자살공격대원이 공격기에 타지 않으면 어쩝니까?"

불덩이가 된 일식육공 폭격기를 내려다보는 노가미

"어떻게든 사쿠라하나를 30㎞ 이내에 운반해 주기만 한다면 틀림없이 명중…"

갑자기 문이 열리며 노가미 소위를 찾는 사나이

"조금이라도 더 오래 살게 된 것을 위해 건배하자고. 설사 그것이 하루뿐일지라도."

무사히 구출된 노가미. 그러나 마음은 착잡하기만 하다.

사쿠라하나에 올라타려고 했다. "날지도 못하고 죽을 수는 없어요!"

그러나 등 뒤에서 일식육공의 대원 하나가 권총을 꺼꾸로 쥐고 그의 머리를 향해 휘둘렀다. 노가미는 사쿠라하나의 조종석 안에서 정신을 잃었다.

다시 그가 정신을 차렸을 때, 그는 공중에서 바다로 추락하고 있었다. 어떻게 된 영문인지도 모르고 낙하산부터 펴고 본 노가미. 그의 눈 아래에는 자신이 타고 있던 일식육공 폭격기가 추락하고 있는 모습이 보였다. 누군가가 추락하기 직전에 자신을 비행기 밖으로 밀어내 살려준 것이리라.

결사와 필사는 다르다!

"자네인가, 살아남았다는 사쿠라하나 대원이?"

어떤 나이많은 군인이 그의 옆에 다가왔다. 노가미는 가까스로 구출되어 일단 기지로 되돌려 보낸 것이었다.

"면목 없어요. 나 혼자 살아서…"

"바보같은 소리! 그런 소리 한다고 윗사람들이 좋아할 것 같아?"

군인은 옆에 털썩앉아 말했다. "조금이라도 오랫동안 살게 된 것을 위해 건배하자고. 설사 그것이 단 하루일지라도 말야."

그 군인은 야마오카 중위였다. 그는 내일 노가미를 싣고 적함대를 향해 날아가게 될 일식육공의 기장이었다. 그는 노가미를 태우고 가게 될 일식육공 대원들을 소개하기 위해 막사 안으로 함께 들어갔다.

술자리는 홍겹지 못했다.

"기운차리지 못해? 사쿠라하나를 탄다고 해서 꼭 죽는다는 법은 없잖아!" 야마오카 중위가 소리쳤으나 그래도 기분이 밝아질 리가 없는 노릇이었다.

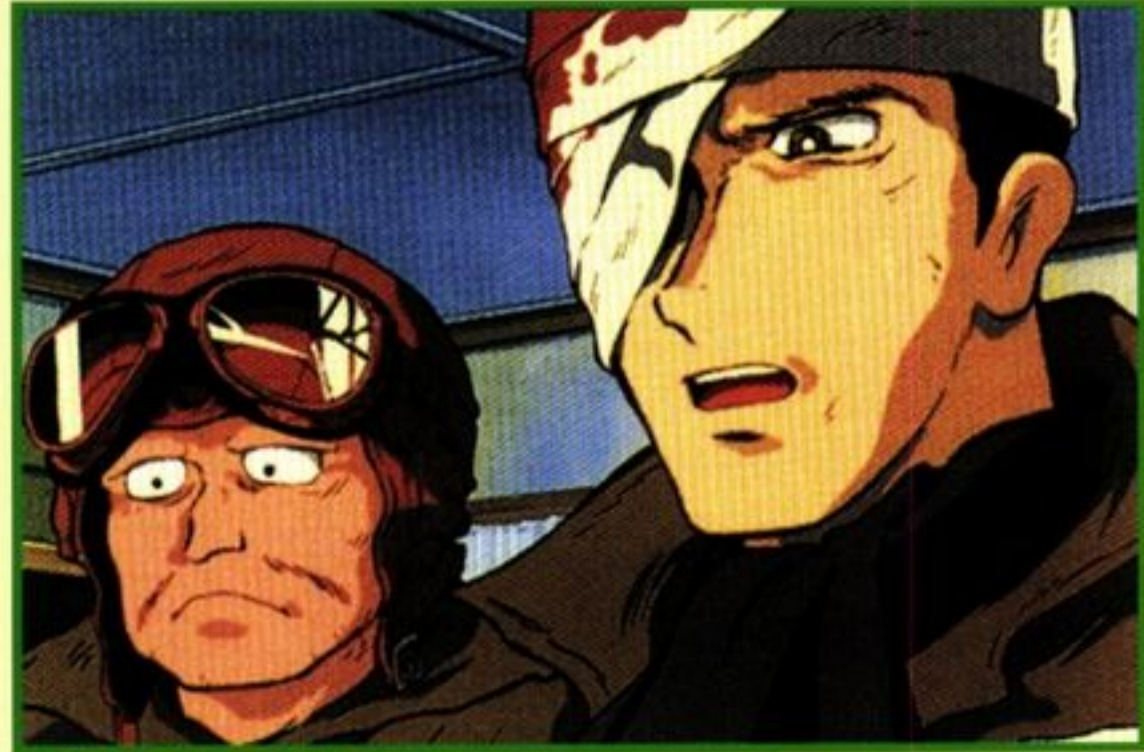
"오늘은 일식육공이 전멸하는 바람에 나 혼자 살아왔습니다. 어떻게든 사쿠라하나를 30km 이내에까지 데려다주시면 틀림없이 명중시킬 수 있는데…"

그 때, 문이 열리면서 어느 사나이가 외쳤다. "노가미 소위가 여기 있나?"

머리에 피가 맺힌 붕대를 매고 있는 사나이의 이름은 히지카타였다. 오늘의 일식

"우리들말야, 어떻게 된 것 같아." "당연하지. 죽으러 갈 사람을 싣고 가는 임무인데…"

히지카타 사관의 말에 놀라 그를 올려다보는 노가미

노가미에게 자기소개를 하는 일식육공의 대원들.

"내일은 완벽하게 호위하겠네. 적기에 직접 들이박는 한이 있어도…"

"이제와서 무슨 소리야! 빠르든 느리든 누구나 이 전쟁으로 죽게 되어있는데!"

"이봐, 노가미! 결사의 각오로 싸운다는 건 필사하고 다르다고!"

"당신은 전쟁이 아니었다면 무엇이 되어있었을까?"

"결사와 필사…"

한 밤중에 노가미를 위로하려는 듯 거문고를 타는 여성

여인의 눈에서 한줄기 눈물이…

"전쟁이 없이 30년만 더 살았다면 저 달에 로케트를 쏘아 올렸을텐데…"

육공 편대를 호위하던 제로센 부대의 사관이었다. 그는 노가미에게 다가가 말을 이었다.

"오늘은 정말 미안했네. 내일은 무슨 일이 있어도 끝까지 호위해낼 생각이네. 용서해주게. 그 말이 하고 싶어서 왔어."

히지카타의 말에 놀라 그의 얼굴을 다시 올려다보는 노가미. 히지카타는 "설사 적기에 박치기를 해서라도…"라는 한 마디를 덧붙이고 자신의 막사로 되돌아갔다. 히지카타가 돌아간 후에 술자리는 계속되었다.

"우리들 모두, 어딘지 어떻게 된 것만 같아."

"그야 그렇지. 가서 죽을 사람을 싣고 가는 임무를 띠고 있는데…"

"이제와서 무슨 말을!"

일식육공의 대원들끼리 주고받는 말을 듣고서 저도 모르게 큰 소리를 내는 노가미.

"모두 이 전쟁으로 죽을거야! 빠르든 느리든 어차피 죽게되는 거 아니야?"

그렇게 외치는 노가미에게 야마오카가 항변하듯이 외쳤다.

"이봐, 노가미! 결사의 각오로 싸운다는 건 필사하고 다르다고!"

"결사와 필사…?"

두 단어의 의미를 다시 생각해보는 노가미였다. 야마오카는 한 숨을 내쉬며 자신들의 운명이 한심스럽다는 듯이 중얼거렸다.

"모두 죽는대서야 이게 무슨 전쟁이야…?"

그러나 일본 군부는 전쟁 막바지에 들어 모든 국민에게 "최후의 한 사람이 죽는 순간까지 전쟁은 계속된다"고 외치고 있는 참이었다. 쉽게 흥분하는 젊은 청년들이 이 말에 마음이 움직이는 것은 어쩌면 당연한 일이다. 그런 현실이 중년인 야마오카에게는 더없이 답답한 것이었다.

전쟁은 젊은이들의 미래를 앗아가고…

그 때, 어디선가에서 거문고 타는 소리가 들려왔다. 너무나도 구슬픈 소리였다. 마치 내일 죽으러 가는 노가미를 위로하려는 듯한 곡조였다.

술을 마시던 대원들이 노가미와 함께 밖에 나가보니, 달빛 아래에서 젊은 여인이 거문고를 타고 있는 것이 보였다. 그녀의 눈으로부터는 한줄기 눈물이 그칠 줄 모르고 계속 흐르고 있었다.

"너무 슬픈 곡이로군. 자

다음날, 다시 미군함대를 향해 일식육공과 호위기들이 발진했다

지덴 부대의 행동에 감격하는 노가미

"미쳤어" 일본에 대한 증오를 더욱 태우는 랜버트

브리핑 룸에 들어온 미해군 함장이 사진자료를 가지고 왔다.

항속거리가 짧은 지덴 전투기들이 급유탱크를 버리기 시작한다

"체르 블라섬(베꽃)을 막는 방법은 발사 전에 어미 비행기를 떨어뜨리는 길 뿐이야"

불길에 휩싸여 추락하는 일식육공

"공격개시! 일본 비행기를 모두 떨어뜨려라!"

미군기의 조준기에 들어온 일식육공

"벌써 탈거야?" "예, 제가 죽을 관이니까 잘 보아두고 싶어요."

네하고 아는 사람인가?"

"아뇨, 제게는 여자친구가 없습니다."

야마오카의 질문에 노가미가 대답했다. 곧이어 다른 대원이 다른 질문을 던졌다.

"당신은 전쟁이 아니었다면 무엇이 되어있었을까?"

"혹시 전쟁이 아니었다면, 그리고 딱 30년만 더 살았다면… 저 달에 로케트를 쏘아올렸을거요. 그게 내 꿈이었으니까…"

모두들 고개를 들어 하늘의 달을 올려다보았다. "이 전쟁으로 죽은 전세계의 젊은이들이 30년만 더 살아있었다면 여러가지 일을 할 수 있었을텐데." 야마오카 중위의 말이었다.

같은 시각, 미 해군의 항공모함 안에서 랜버트가 낮의 출격때 전사한 로버트라는 동료의 유품인 낙서를 보며 슬퍼하고 있었다. 랜버트를 찾아온 함장은 낮에 촬영된 사진을 보여주었다.

일식육공의 밑에 매달려있다는 물체의 정체가 드러났다. 인간폭탄 '체리 블라섬(벚꽃, 사쿠라하나의 영어번역)'이었다.

"체리 블라섬으로부터 우리 기동함대를 지켜낼 방법은 단 하나! 로케트가 발사되기 전에 어미 비행기인 일식육공을 떨어뜨리는 거야!"

함장은 이 말을 남기고 방을 나갔다. 랜버트는 이를 갈며 일본인들을 욕했다.

"크레이지…"

1945년 8월 6일, 운명의 날

날이 밝았다. 미군 기동함대를 향해 다시 일식육공과 호위기들이 날아올랐다.

"오늘 호위기에는 지덴도 섞여있네요?"

노가미의 질문에 야마오카가 대답했다.

대공포화 속을 뚫고 맹스피드로 달려드는 사쿠라하나

"지덴은 항속거리가 짧은 국지전용 전투기야. 끝까지 날아갈 수 있는 건 24대의 제로센 뿐이지."

그러나 상당히 멀리까지 날아와서는 지덴 부대가 모두 돌아갈 생각을 않고 오히려 비어버린 연료탱크를 떼어내기 시작했다.

"…?"

그들의 행동을 이해하지 못하는 노가미였으나, 야마오카는 비장한 목소리로 중얼거렸다.

"정말 미안하군. 그들은 죽을 각오로 끝까지 호위할 셈이야."

"크레이지 잽, 이걸로 끝장내주마."

"우와아앗!" 무서운 기세로 랜버트의 비행기에 달려드는 히지카타의 제로센 전투기

지덴 편대의 행동에 노가미는 감격했다. '나를 위해 모두들 이렇게까지 희생하다니…' 노가미는 일어서서 자신이 타게 될 사쿠라하나의 조종석을 향해 가기 시작했다.

"어이, 벌써 갈 생각이야?"

"예, 제가 죽을 관이니까 잘 보아두고 싶어요."

폭격기 안의 모두가 그를 향해 거수경례를 붙였다. 죽음을 각오한 청년에 대한 경의의 표시였다. 노가미도 경례로 답한 다음, 사쿠라하나

사쿠라하나의 조준기 속에 적함의 모습이 보이고…

에 올라탔다.

이 때, 미군 기동함대로부터 발진한 미군의 전투기들이 일본기들을 습격하기 시작했다. 미군 편대장은 랜버트였다. 그는

일식육공으로부터 이탈하는 사쿠라하나

미친 일본인들을 저주하면서 단 하나도 살려서 돌려보내지 않으리라고 다짐하면서 공격을 개시했다.

노가미가 타고 있는 일식육공의 날개가 기총소사를 받아 여기저기에 구멍을 냈다. 랜버트는 집요하게 노가미의 일식육공을 뒤쫓았다. 드디어 확실하게 사정권에 적기를 몰아넣은 랜버트.

"크레이지 잽('미친 일본놈'이란 의미의 욕설), 이걸

사쿠라하나는 정확하게 명중했다

로켓이 점화되고 조종석 내부가 진동하기 시작한다

제로센과 헬 캣이 부딪쳐 산산조각 난다

이제 곧 발진이라고 생각하니 얼굴에서 긴장의 빛이 감돈다

로 끝장내주마"

그 때였다. 온몸이 피투성이가 되도록 싸우던 히지카타의 제로센 전투기가 번개같이 나타나 랜버트의 헬 캣에 정면충돌했다. 두 비행기의 기체는 서로 엉킨 채로 폭발을 일으키며 추락하기 시작했다.

카미카제의 최후

날개의 엔진에 불이 붙은 채로 미군 기동함대를 향해 똑바로 날아가는 일식육공. 드디어 발진의 순간이 다가왔다.

"뒤는 부탁하네, 노가미!"

야마오카 기장의 마지막 한 마디였다. 눈에 보일 만큼 가까이 다가온 미군 기동함대의 항공모함이 목표다. 불덩이가 된 일식육공으로부터 드디어 사쿠라하나가 떨어져나왔다.

잠시 관성비행을 하던 사쿠라하나는 이내 뒷부분의 로케트에 점화하여 맹스피드를 내기 시작했다.

"왓하하, 갔다, 갔어! 저 녀석, 로케트를 한꺼번에 점화시켜 단숨에 날아가는 것 좀 봐!"

야마오카는 추락하는 비행기 안에서 피를 흘리면서도 노가미의 뒷모습을 보고 호탕하게 웃고 있다.

"함장님, 긴급연락입니다. 지금 막 히로시마에 원폭이 투하되었습니다."

"미쳤어, 적도 아군도 모두 미쳤어."

대폭발을 일으키는 미군 항공모함

이 때, 미군 항공모함에서는 로케트의 접근을 병사가 함장에게 보고하고 있었다.

"체리 블라섬! 인간 폭탄이다!"

함장은 등줄기가 서늘해지는 것을 느꼈다. 대공포가 불을 뿜기 시작했으나 도저히 명중시킬 수 없을 만큼 사쿠라하나는 빨랐다. 십수초도 안되는 짧은 시간이 노가미에게는 길게만 느껴졌다. 날아오는 미군의 대공포화가 꿈결에서처럼 천천히 날아오고 있었다. 그리고 영겁처럼 천천히 흐르던 시간은 노가미의 눈 앞에 항공모함이 꽉차도록 다가오면서 정지해버렸다.

거대한 폭발과 함께 사쿠라하나는 항공모함에 명중한 것이었다.

사쿠라하나가 항공모함에 명중한 직후, 통신부서의 부하가 함장에게 보고했다.

"함장님, 긴급연락입니다. 지금 막 히로시마에 원폭이 투하되었습니다."

저 악마의 대량살상병기가 정말로 일본에 투하된 것이다. 함장은 중얼거렸다.

"미쳤어, 적도 아군도 모두 미쳤어."

그 말이 끝나자마자, 항공모함은 대폭발을 일으키며 물 속으로 가라앉았다.

1961년 4월, 인류최초의 유인우주비행이 성공.

1969년 7월, 인류는 달에 도착했다.

뻔뻔할 정도로 군국주의 냄새가 짙은 애니메이션, THE COCKPIT

본 지면에서 소개한 내용은 모두 3편 제작된 THE COCKPIT 중에서도 가장 군국주의의 냄새가 강하게 풍기는 〈음속뇌격대〉이다. 어쩌면 이토록 뻔뻔할 수 있을까라는 생각마저 드는 이유는 무엇보다도 카미카제를 미화시켰다는 점에 있다.

죽으러 가는 카미카제 대원을 '살리기 위해' 기절시켜 내보낸다는 내용은 합리적으로 생각해보면 이 작품에서 가장 비논리적이면서도 또한 상당히 멋있어보이는 부분이다.

또, 작품 전체를 통해서 작중인물들이 모두 카미카제와 사쿠라하나의 비인간성을 비난하고 있으나 사쿠라하나가 미군함에 명중하는 순간은 보는 이로 하여금 일종의 카타르시스가 일어나도록 교묘하게 유도하고 있다.

즉, 태평양전쟁에서의 일본군을 미화시키고 군국주의를 찬양한 작품이 바로 〈음속뇌격대〉인 것이다. 그런 점에서 우리는 이러한 작품이 버젓이 일본에서 인기를 모으고 있다는 사실을 알아야 하고, 그 내용을 비판적인 시각에서 냉철하게 바라보아야 할 필요성이 있는 것이다.

애니 비전

애니정보국

해외소식

아미테이지 더 서드

화성경찰로 부임된 로스 실리버스. 그를 위해 공항에 마중나온 화성경찰측의 경찰관이자 장차 그와 파트너가 될 사람은 놀랍게도 19살밖에 되지 않은 소녀 형사였다. 아미테이지와 로스 두 사람으로 구성된 엉망진창 형사 파트너는 이제부터 사건에 부딪치기 시작되는데…

상당히 뻔한 내용의 스토리지만 오랫만에 나온 진짜 오리지널 스토리의 애니메이션 작품이라는 데에 관심이 간다.

12월 10일 현지에서 출시될 예정인 〈아미테이지 더 서드〉

탄생 - Debut

톱 스타를 키워내는 육성 시뮬레이션 게임 〈탄생 - Debut〉가 총 2부작으로 OVA(오리지널 비디오 애니메이션)화된다.

게임에서는 아키, 쿠미, 사오리 등 3명의 귀여운 여자아이들이 각각 데뷔하여 활약, 아이돌 대상을 수상하는 내용이 펼쳐졌으나, 이번의 OVA는 세 사람이 주연하는 드라마라는 설정으로 제작되고 있다. 제 1편은 10월 21일 발매되었다.

아키가 짝사랑하는 남자에게는 이미 애인이…?

〈탄생〉 제 1편은 아키를 주역으로 한 연애 드라마

구체화되어 나온 새 야마토

〈우주전함 야마토〉의 완결편이 일본에서 개봉된 것이 83년의 일이었다. 11년의 침묵을 깨고 다시 새롭게 부활한 야마토의 내용이 드디어 구체화되어 다시 현지에서 비디오로 나타났다.

세이렌 연방과 지구연방 사이에 벌어졌던 전쟁의 영향으로 인해 정전후 17년이 지나도록 아직 완전히 자유롭지 못한 생활이 계속되었다.

림보스 별에 살고 있는 지구로부터의 이민인 소년 나브는 그러한 상황 속에서 늘 고향이라는 지구로 돌아가는 꿈을 꾸고 있다. 그러던 어느 날, 나브는 땅에 파묻혀있는 낡은 전함의 메인 컴퓨터가 아직 작동하고 있는 것을 발견한다. 그리고 그 컴퓨터에는 'YAMATO'라는 문자가…

이러한 스토리 배경으로 시작되는 새로운 야마토 시리즈는 과연 얼마나 호응을 받을 수 있을까?

전작의 핵심 중 하나였던 군국주의마저 빠져버린 이 작품은 성공하기 힘들지 않을까라는 것이 본 칼럼 담당자의 의견이다.

12월 17일, 새로운 〈우주전함 야마토 2520〉의 OVA가 나온다.

진권전설 타이토로드

왼쪽으로부터 영국 정보부 장교 사라, 타이토, 프랑스인 제랄르, 흑인소년 킥스.

수년전, 아버지가 사고로 돌아가셨다는 곳인 그라지아를 방문한 18세의 소년 타이토. 그 곳은 격투기 최강자 크라우스가 군림하는 세계였다. 게다가 아버지의 죽음은 단순한 사고가 아니라 수수께끼에 둘러싸여있고, 크라우스의 '인간 무기화 계획'이 관계되어있다고 한다. 음모의 진상을 밝혀내기 위해 타이토는 크라우스의 아성, 스파이랄 팔레스로 들어가는데…

게임 제작사인 자무스와 애니메이션 회사 토에이 동화가 함께 손을 잡고 공동제작한 새로운 스타일의 격투 애니메이션인 〈진권전설 타이토로드〉는 애시당초 게임과 애니메이션이 동시에 나와 서로 부족한 부분을 상호 보완하는 관계로 나갈 예정이었으나 여러가지 사정에 의해 게임은 개발이 중단된 상태.

게임과 애니메이션-관련 투표

일본의 청소년들이 가장 좋아하는 것으로 게임과 애니메이션을 꼽는데에 망설일 사람은 거의 없을 것이다. 그럼, 게임화되었으면 좋겠다는 애니메이션과 애니메이션화되었으면 좋겠다는 게임은 각각 무엇일까? 여기서는 일본의 애니메이션 전문지 아니메쥬 최근호에 공개된 투표자료를 인용, 게재한다.

어린 층에게 인기가 있는 〈기동무투전 G 건담〉

예쁜 여자아이들이 매회 골고루 등장하는 형식의 〈마말레드 보이〉

애니메이션화를 희망하는 게임

1. 뿌요뿌요 (마도물어, 기타 포함)
2. 파이널 환타지 6
3. 드래곤 퀘스트 5
4. 파이어 엠블렘
5. 에메랄드 드래곤
6. 트윈비
7. 은하 아가씨 전설 유나
8. 성검전설
9. 뱀파이어
10. 별의 카비

게임화를 희망하는 애니메이션

1. 아카즈킨 챠챠
2. 아아 여신님!
3. 패왕대계 류 나이트
4. 기동무투전 G 건담
5. 마말레드 보이
6. 허밍 버드
7. 세일러문 S
8. 일곱 바다의 티코
9. 만능문화묘랑
10. 마법기사 레이어스

내년 봄 OVA로 만들어질 예정인 〈은하 아가씨 전설 유나〉

공개! 프레드릭 백의 수상작

4년간에 걸쳐 제작된 〈거대한 강의 흐름〉의 한 장면. 설 유나〉

1924년 프랑스에서 출생한 프레드릭 백 감독. 작업 때문에 몸을 혹사시킨 결과 지금 오른쪽 눈은 실명상태이다.

UN의 후원으로 처음 열렸던 히로시마 애니메이션 페스티벌이 지난 여름 제 5회째를 맞이했다. 그리고 이 대회에서 지난 2회때에 이어 또 다시 영국의 프레드릭 백(올해 70세)이 수상하게 되었다.

수상식에서 국제심사위원장인 피요드르 히트루크로로부터 트로피를 받고 있는 프레드릭 백. 설 유나〉

사진에서 보는 바와 같이 그의 수상작은 〈거대한 강의 흐름〉이었다. 지난 2회때 〈나무를 심는 사나이〉에 이어 감독으로서 두번째 수상이다.

본 작품에서는 인간의 파괴의 역사를 그리고 싶었다고 제작당시의 심정을 피력하는 프레드릭은 그 나이에도 불구하고 아직 정력적이기만 하다. 한국에도 이런 작가가 있어야겠다는 막연한 욕심마저 생긴다.

기대작, 〈마법기사 레이어스〉 드디어 TV 애니메이션화!

국내에는 한 편도 정식으로 수입된 적은 없으나 모든 작품이 해적판으로 나와있을 정도로 인기가 있는 일본의 만화 창작집단 CLAMP. 〈토쿄 바빌론〉, 〈X〉 등으로 유명한 CLAMP가 첫 애니메이션을 제작, 지난 10월 17일부터 현지에서 방영을 개시했다.

레이어스라는 세계에서 누군가에게 붙잡혀간 공주를 구하기 위해 히카루 등 3명의 소녀들이 나선다는 내용의 이 작품은 검과 마법이 난무하는, 그야말로 RPG 게임을 연상시키는 세계설정을 가지고 있어 관심이 더해가고 있다.

검과 마법의 세계를 그린 〈레이어스〉

히카루(光) - 붉은 머리카락이 어울리는 불 같은 성격. 귀여우면서도 활기찬 이미지의 인물이다. 캐릭터 디자이너인 이시다 준코는 '나머지 둘에 비해 어려 보이도록 신경을 썼다'고 밝히고 있다.

우미(海) - 빛과 바람인 히카루와 지후 만큼이나 개성적인 인물. 천부적인 미인형이며, 이것저것 재주도 많은 타입.

지후(寺風) - 지적인 듯하면서도 가끔 덤벙대는 성격. 세 사람 중에서는 가장 어른스러운 타입.

새로 만들어진 〈독수리 오형제〉의 모습

전에도 본 칼럼을 통해 소개하였듯이 〈독수리 오형제〉가 새로이 제작되었다. 현대적인 감각으로 다시 그려진 다섯사람의 주인공과 악당 갈렉터. 올드 팬들의 주목을 받고 있는 제 1편에는 갈렉터 측의 로보트인 터틀 킹과의 싸움이 펼쳐지는데… 과연 현대적 감각으로 다시 만들어진 〈갓차맨(독수리 오형제)〉은 그 때와 같은 붐을 일으킬 수 있을는지?

새로운 〈독수리 오형제〉의 비디오 테이프.

마크로스 세븐의 세계

일본에서 드디어 시작된 새로운 TV 애니메이션 시리즈 〈마크로스 7〉. 국내에도 엄청난 수의 팬을 가지고 있는 마크로스이기에 게임 챔프는 독자 서비스 차원에서 지난 달의 〈마크로스 플러스〉 애니메이션 액션 공개에 이어 〈마크로스 7〉의 세계를 전격 소개한다.

1 마크로스 7이란?

전작의 TV 시리즈에서 무대가 되었던 전함 마크로스는 지구에 추락했다가 다시 수리되었고 그 후 주위에 도시가 생겨 지구의 문명은 다시 부흥의 길을 걷기 시작했다.

지구인들은 평화관계의 젠트라디인들로부터 얻은 첨단 과학기기류를 분석하고 기술을 발전시켜 새로운 마크로스급 우주전함을 만들어 냈다. 그리고 지구 하나가 전멸해도 인류는 살아남을 수 있도록 우주이민이 시작되었다.

이번에 만들어지는 〈마크로스 7〉의 무대가 되는 우주선은 7번째로 지구를 출발한 이민선단이다. 모두 7척의 도시우주선으로 구성되어있으며, 제각기 공업구획, 농업구획 등으로 나누어져 장거리 항행이 가능하다.

〈마크로스 7〉은 약 1년간 방영될 계획으로 진행되고 있으며, 지금까지 OVA로

〈마크로스 7〉 제 1회 방영분의 성우녹음을 끝내고.

만들어졌던 〈마크로스 2〉, 〈마크로스 플러스〉와는 달리, SF 적인 아이디어와 메카닉 디자인의 귀재인 카와모리와 인물 디자인에서는 일류급인 미키모토가 동시에 투입되었기 때문에 팬들의 기대는 더욱 크다.

2 전작 〈마크로스〉와 신작 〈마크로스 7〉의 비교

■ 가요에서 락(ROCK) 음악으로

전작은 귀엽고 사랑스러운 아이돌 가수 린 민메이가 부르는 가요풍의 음악이 지구인들은 물론, 적이었던 젠트라디 군인들의 마음을 빼앗아갔다. 그러나 이번에는 밀레느 지너스를 리드 싱어로 하는 락 밴드가 등장한다.

원안자인 카와모리의 말을 들어보자면, "이번의 마크로스는 한 마디로 붉은 불꽃과 같은 이미지로 만들어질 예정이라서, 음악도 락으로 정

〈마크로스 7〉의 원안자 카와모리 쇼지(35).

신작에서는 격렬한 락 음악이 사용된다.

귀여우면서도 정열적인 밀레느 지너스.

어떤 일에도 정열적인 바사라는 밀레느와 같은 락 밴드.

■ 삼각관계는 남성 중심에서 여성으로

전작은 주인공 히카루를 놓고 민메이와 미사 두 여성이 서로 애를 태운다는 내용으로 되어있었다. 그러나 이번에는 밀레느를 가운데에 두고서 같은 밴드의 바사라와 군인인 가므린이 삼각관계를 펼치게 된다. 구도는 약간 바뀐 듯하지만, 세 사람 모두 마음고생 깨나 하게 될 것이라는 사실에는 전작과 변함이 없다.

3 마크로스 7의 기초지식

■ 바르키리 VF-개9

마크로스 선단 소속의 지구 통합군에 배치된 바르키리 우주전투기의 최신형. 기존의 VF-19를 개조하여 파일럿의 특성에 맞춘 조종석 등 몇가지 특징을 가지고 있다. 기체 위를 자유로이 이동하면서 방어해주는 3개의 핀 포인트 배리어(PPV)와 PPV를 주먹에 집중시켜 적을 공격하는 PPV 펀치 같은 특이한 장치와 기술이 사용 가능하다. 당연한 이야기지만, 파이터 - 가워크 - 배트로이드에의 3단 변신이 가능하다.

기종명 끝의 '개'는 개량형이라는 의미이다.

■ 바로타 군

마크로스 7의 선단에 갑자기 공격을 가해온 적군. 지구의 기술을 훨씬 뛰어넘은 무기로 통합군을 우롱한다. 그들의 목적은 인간이 가진 생체 에너지 '스피리티어'를 흡수-강탈하는 것이다. 행성 바로타를 거점으로 하고 있는 듯하지만 정확한 그들의 정체는 아직 수수께끼이다.

■ 스피리티어

감동하거나 흥분했을 때, 인체로부터 흘러나온다는 수수께끼의 파워가 바로 스피리티어다. 인간이라면 누구라도 잠재적으로 가지고 있는 생체 에너지이지만, 바로타군에게 있어 이 에너지는 대단히 귀중한 것인 듯하다. 순수한 마음을 가진 사람일 수록 스피리티어의 순도는 높으며, 뛰어난 예술가 등 특별한 재능을 가진 인간의 스피리티어 레벨(순도)은 특히 더 높다. 그런데 스피리티어가 빨려나간 인간은 방심상태가 되며, 경우에 따라서는 죽는 일도 있다.

히카루와 미사 (TV판 〈마크로스〉에서)

(위) 가므린이 탑승하는 VF-17 바르키리 나이트메어. (아래) VF-19개는 붉은 색으로 등장할 예정.

NINTENDO•SEGA

GAME CHAMP

NEXT GENERATION VIDEO GAME GUIDE

VIDEO GAME PERFECT GUIDE

집중공략

SFC 슈퍼컴보이

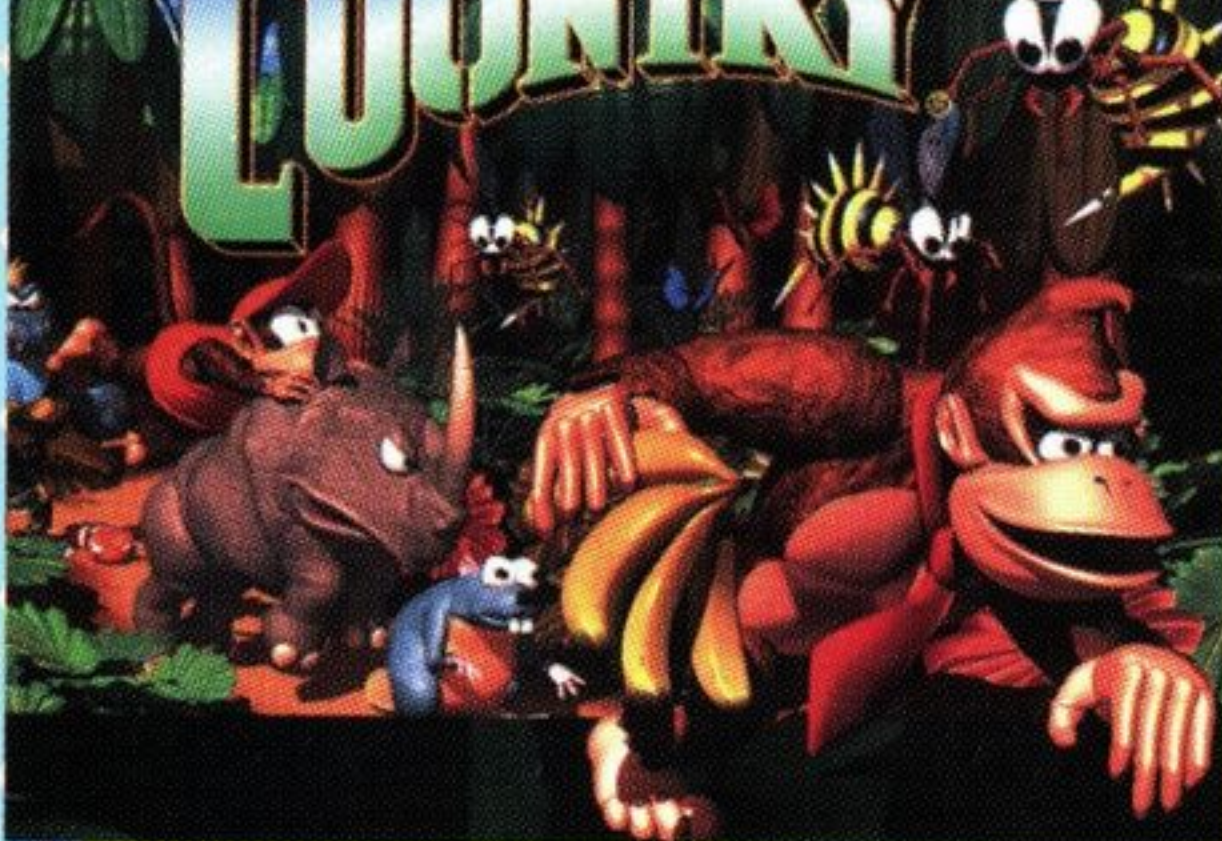
슈퍼 동키콩 컨트리

퍼펙트 일레븐

MD 수퍼 알라딘보이

메가 봄버맨

DONKEY KONG COUNTRY

슈퍼컴보이의 상식을 벗어난 게임
동키콩 컨츠리

「울트라 64」 기법을 사용한 게임이 등장한다는 소식이 게임한국을 들뜨게 했다. 그러나 그 소문이 단지 소문으로만 끝나지 않았다. 현실로 다가와 많은 슈퍼컴보이 유저들을 경악케 했는데… 과연 어디가 어떻게 다르며 어떤 기법으로 만들어졌는지 챔프와 함께 집중공략해보는 시간을 갖도록 하겠다.

슈퍼컴보이	국내 발매일	94\11\25	장르	액션	화면외국어 수준	영 어
	제작사	닌텐도	용량	32M	대상 연령	국교생 이상
	국내 발매가	9,600엔	기타	동시발매	게임 난이도	A B C Ⓓ E F

게임 이야기

동키콩 섬에 폭풍우가 세차게 몰아치고 있었다. 섬의 대부분을 덮고 있는 어둡고 무성한 정글속에서 동키콩은 폭풍우 때문에 무서움에 떨고 있는 디디콩에게 자신의 바나나를 모아둔 창고를 지키게 한다. 그러나, 파충류 부족의 악당 크렘링들이 바나나 창고를 습격해 창고를 지키던 디디콩을 통속에 가둬 정글에 던져버리고 바나나를 모두 훔쳐갔다. 다음날, 바나나를 도둑맞은 사실을 알게 된 동키콩은 크렘링들의 소행임을 알고 크게 격분한다. 그뒤, 동키콩은 도둑맞은 바나나를 찾기 위해 크렘링 일당과 처절한 싸움을 벌인다.

콘트롤러 조작법

A 버튼	캐릭터 바꾸기. 동물에게서 내리기
B 버튼	점프. 수영. 동물 등에 타기
Y 버튼	구르기. 덤블링. 달리기
시작버튼	게임을 잠시 멈춤

아이템 소개

아이템의 종류에는 통나무 드럼과(배럴)과 바나나 같이 자신이 갖게 되는 2가지 아이템이 있다.

먼저 소개하는 배럴 아이템은 적에게 사용한다.

레귤러 배럴	발사하는 무기
TNT 드럼	폭탄 장착으로 적을 대파하고 숨겨진 문을 열 수 있다. 통을 내려놓을 때 Y버튼을 떼면서 십자버튼 아래를 누르면 폭발한다
배럴캐논	하늘에 떠 있는 통. 점프해서 들어가면 멀리 날아서 이동할 수 있다. 1.레귤러 캐논 : 점프해 들어가 B버튼을 누르면 나간다 2.오토매틱캐논 : 점프하자마자 자동발사. 흰색 폭발물 표시가 되어있다.
펑키배럴	이전의 단계로 돌아간다. 여분의 플레이어 수를 늘리거나 동료, 놓친 아이템을 찾고자 할 때 이용된다.
스틸케그	깨지지 않는 강철 통. 벽에 부딪혀도 리바운딩 되며 굴러가 적을 없앤다
컨티뉴배럴	별모양 장식이 그려진 통. 게임이 끝난 위치가 아니라 컨티뉴 배럴이 있었던 자리에서 다시 게임을 시작하게 된다.
D.K 배럴	DK로고가 찍힌 통. 혼자 플레이할 때라면 통안에는 친구가 들어 있어 합류한다. 동키콩과 디디콩이 함께 플레이할 때는 레귤러 배럴과 같은 기능을 한다.
바나나	동키콩과 디디콩이 찾는 바로 그것. 많이 모으면 남아 있는 플레이어의 수를 늘리게 된다.
KONG 철자	KONG 철자를 획득하면 여분의 플레이어를 얻을 수 있다. 잘 숨겨져 있기 때문에 그것을 찾는데 많은 노력이 필요하다

풍 선	빨간 풍선은 1명, 녹색 풍선은 2명, 파란 풍선은 3명의 플레이어를 얻게 해준다. 풍선을 모으는 데는 여러가지 방법이 있다. 하지만 풍선들은 빨리 날아가버리기 때문에 풍선을 잡기 위해선 재빨리 움직여야 한다.
애니멀토큰	금빛 애니멀토큰 3개의 한 세트를 모으면 보너스 레벨로 이동한다.

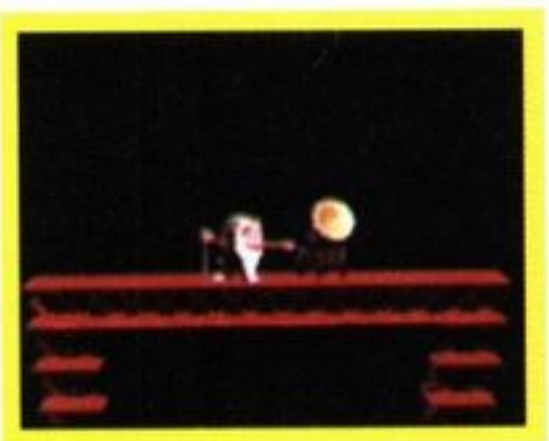
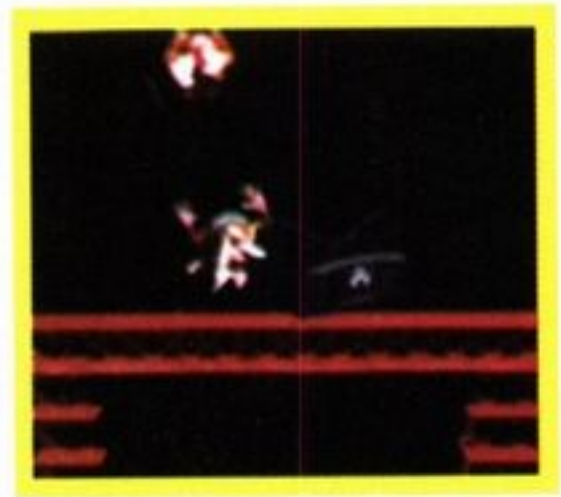
등장 캐릭터

게임의 진행중에 동키콩에게 도움을 주는 캐릭터와 동키콩 자신에 대해 알아보자. 하지만 알아둘 것은 이것하나! 유저 여러분이 콘트롤 할 수 있는 캐릭터는 동키콩과 디디콩! 게임진행에 도움을 주는 동물들은 비밀 상자안에서 당신을 기다리고 있다.

동 키 콩	캔디콩을 사랑하며 의협심이 강하고 정의로운 원숭이(?)
디 디 콩	빠르고 날쌘 동작을 자랑으로 하는 디디콩은 동키콩의 희망이다. 그는 비디오 게임의 영웅이 되기를 간절히 원한다.
펑 키 콩	동킹콩의 선글라스를 쓰고 대부분의 시간을 해변에서 써핑을 즐기며 보낸다. 여행을 하고 싶으면 이 펑키콩의 도움을 받아야 할 것이다.
캔 디 콩	동키콩이 좋아하는 여인. 모두다 이 다음에 동키콩과 결혼할 것으로 알고 있지만 자기 자신은 아직 생각을 하고 있는 듯…
크 랭 키 콩	동키콩의 아버지로 80년대 비디오 게임 스타다. 하지만 지금은 너무 늙어서 옛날의 명성은 되찾을 순 없지만 그의 아들이 그를 항상 대신한다. 80년대의 동키콩! 그는 지금 어디선가에서 수다를 떨고 있을 게 분명하다.
람비(코뿔소)	대단한 힘을 가진 동물 친구로써 그는 숨겨진 문을 찾을 수 있는 능력을 가지고 있다.
익스프레스(타조)	상대방을 해치우진 못하지만 얇은 다리로 굉장히 빠르게 달릴 수 있다. 하늘로 약간 날 수 있지만 아직은 부적당한 듯…
인가드(황치새)	물속에서 가장 필요한 친구로 물속에서라면 상대방에게 공격을 가할 수 있다.
윙키(개구리)	보기보단 힘이 세고, 점프력이 대단하다
스켁스(앵무새)	여러개의 지역중에서 가장 어두운 굴속에서 우리를 도와줄 것이다. 적을 공격하는 방법은 없지만 전방을 환하게 해준다.

게임속으로 GO!GO!

동키콩의 화[illegible] 먼저 떠오르는 캐[illegible] 원조인 80년[illegible]이다. 지금은 너무나 늙어버려서 그 파란만장한 모습은 찾아보기 힘들지만 그의 한창때 모습은 지금 그의 아들인 슈퍼동키콩과 같았다. 그렇다면 이제부터 게임속에서 일어나는 갖가지 재미있는 일들을 [illegible] 겪어보고 동키콩의 [illegible] 모습을 [illegible]하자. [illegible] 하늘과 땅 차이다!

오프닝

이것이 바로 80년대의 화려했던 동키콩의 모습이다

으악! 갑자기 왠 더블테크?

처음에 게임이 시작되면 늙은 원숭이 한마리가 나오는데 이 원숭이가 바로 80년대의 슈퍼스타이다. 지금은 골동품으로 여기는 전축을 돌리면서 듣고 있는데…

바로 그때 그의 아들 슈퍼동키콩이 더블테크를 가지고 나타나 아버지의 자리를 뺏고 그곳에서 자신의 특기인 디스코를 추는데… 과연 어떻게 될까?

아버지 동키콩은 나무 아래로 떨어지고 아들은 나무 위에서 열심히 춤을 춘다

나무밑으로 쫓겨난 구식 동키콩은 아들에게 다이나마이트를 던지는데…

게임의 모드와 동키콩섬

동키콩 컨츠리의 게임 모드는 모두 3개로 나뉘어져 있는데, 이를 하나하나 설명하겠다. 첫번째로 '원 플레이어' 모드는 혼자서 게임을 즐길 때 사용하는 모드이고, 두번째 '투 플레이어 콘테스트' 모드는 친구를 경쟁상대로 누가 먼저 스테이지를 클리어하는지 시합하는 모드이다. 마지막으로 '투 플레이 팀'은 2인이 동시에 같이 게임을 즐기

게임모드 선택화면

동키콩 섬의 전체지도. 매우 작아보이지만 굉장히 크다

는 모드로 서로 협력하여 플레이하면 보다 쉽게 게임을 클리어할 수 있다.

게임 모드를 선택하면 곧바로 동키콩 섬의 전체 지도가 나오는데 하나의 지역마다 약 7개의 스테이지가 포함되어 있다. 여기는 지역 6까지 설명하기로 한다.

지역 1 콩고 정글

동키콩 섬의 해변에 가장 근접해 있는 지역으로서 울창한 숲과 괴상한 동물들이 우글거리는 위험지대이다. 하지만 이곳은 동키콩의 집이라고 말해도 상관없다. 왜냐하면 그는 항상 이곳에서 생활하고 이곳에서 태어났기 때문이다. 그리고 당신이 정글을 클리어하고 다른 곳을 모험하다가 만약 정글로 돌아오게 된다면 이것을 꼭 알아두도록 하자. 이 정글은 동키콩의 생명 수를 늘리기에 가장 좋은 장소다. 게임 진행 도중 만약 어려운 스테이지에서 게임이 오버되면 이곳에서 많은 생명을 얻어 다시 시작하라.

게임의 시작은 동키콩의 집에서 시작된다. 화가 난 동키콩은 집의 문을 부수면서 밖으로 튀어 나오는데 그 순간부터 여러분은 환상의 게임세계에 빠져들 것이다. 화려한 3차원 그래픽과 캐릭터들의 리얼한 움직임, 그리고 뛰어난 배경화면… 하지만 그런것에 정신을 팔게 되면 적에게 쉽사리 공격 당하고 만다.

게임이 시작되면 우선 동키콩의 집으로 다시 되돌아 올라가라. 그러면 그곳에 당신을 기다리고 있는 빨간풍선, 보너스가 있을 것이다.

동키콩의 집이라고 말할 수 있는 콩고 정글의 지역 지도

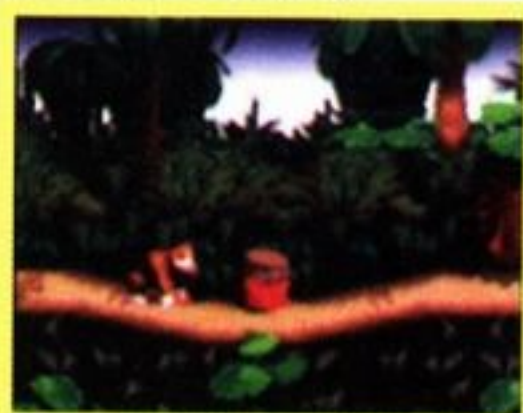
이것이 신비에 가까운 3차원 그래픽, 나무가 실제로 모니터에 심어진 듯하다

게임을 진행하다 보면 여러가지의 드럼통이 당신을 기다리고 있을 것이다. 하지만 1지역에 나오는 드럼통은 디디콩이 들어 있는 통과 공격용 드럼통뿐이다.

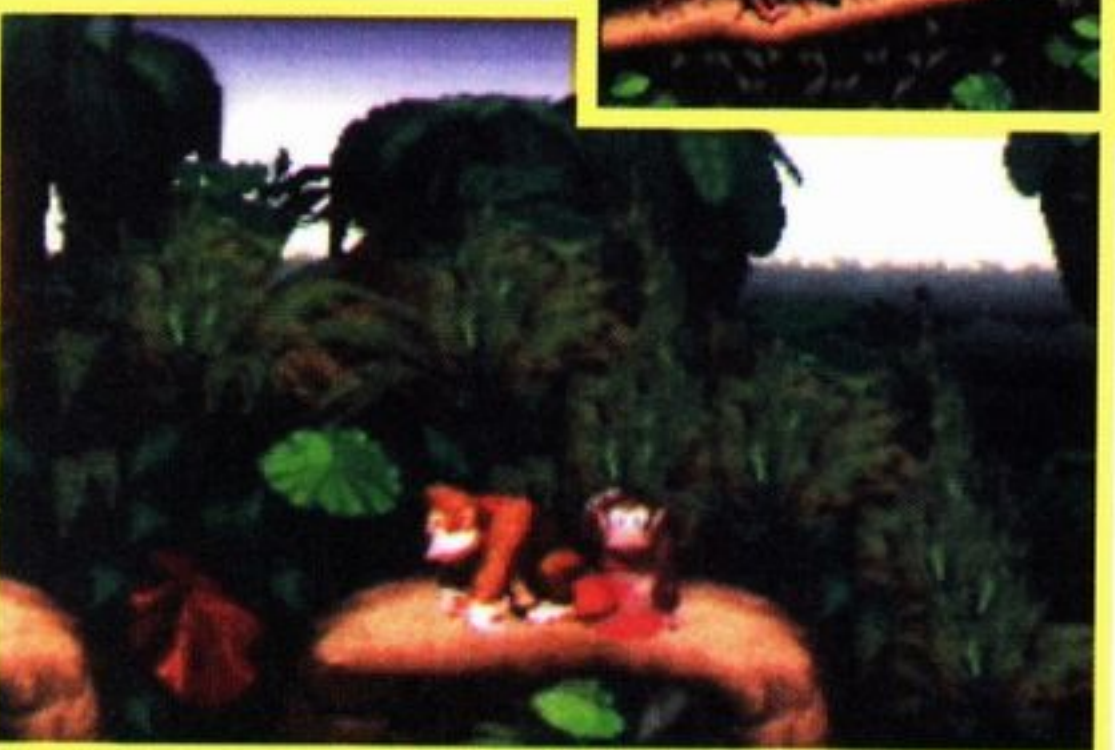
만약 당신 앞에 디디콩 드럼통이 있으면 힘껏 들어 던지자. 그러면 그 안에서 귀여운 디디콩이 나올 것이다. 만약 자신이 디디콩으로 플레이하고 있으면 그 통에서는 동키콩이 나온다. 디디콩은 동키콩에 비해 몸이 작지만 점프력이 훨씬 뛰어나고 상당히 재빠르다. 그러나 단, 한가지 약점이 있다. 파워가 굉장히 약하다는 것이다. 약간 몸집이 큰 상대를 점프 공격하면 디디콩은 튕겨 나가게 된다. 그러므로 그때는 디디콩의 덤블링 공격을 사용하자.(동키콩은 롤링어택!)

디디콩은 동키콩이 올라가지 못하는 곳에도 올라갈 수 있다

안녕하세요! 여러분의 디디콩 인사드립니다

자신의 집앞에서 정글을 구경하는 동키콩, 빨리 집으로 들어가자

디디콩이 들어 있는 드럼통. 드럼통에 DK라고 표시되어 있다

여러분 캐릭터의 게임 진행을 돕는 옵션 캐릭터가 게임의 중간중간에 등장하는데 이곳에서는 정글의 무법자 코뿔소 람비가 등장한다. 람비는 육중한 몸무게로 숨겨진 비밀통로를 찾아내기도 하고 손쉽게 상대를 물리치기도 한다.

앗! 적이 나타났다. 동키콩의 롤링어택으로 무찌르자

동키콩의 친구인 코뿔소 람비의 출현. 람비는 상자안에 들어있다

숨겨진 비밀 통로에는 보너스와 바나나가 그득하다

친구인 인가드의 등에 타고 돌아다니는 디디콩

비가오는 날의 대 혈투. 얏! 나의 다이나마이트를 받아라

게임도중에는 슈퍼마리오처럼 바다에서도 게임을 진행하게 되는데 이곳에서는 친구 캐릭터인 인가드의 도움을 받으면 상당히 편하게 게임을 진행해 나갈 수 있다. 만약 인가드를 놓치게 된다면 디디콩으로 게임을 진행해 나가라. 디디콩은 바다에서 상당히 좋은 점을 가지고 있다.

만약 게임도중에 당신이 꼭 거쳐야 했는데 거치지 못했던 스테이지에 가고 싶거나 생명을 늘리기 위해 어느 장소로 가고 싶으면 펑키콩의 비행기를 이용하라.

그리고 게임을 저장하고 싶으면 캔디콩이 있는 곳에 찾아가 드럼통에 들어가면 된다.

정글의 2지역으로 이동하면 그곳에서는 폭우가 쏟아지는데 아주 억수로 쏟아져 시야가 보이지 않을 정도다. 안전한 이동방법인 밧줄을 이용하면 보다 쉽게 이동할 수 있고 공격은 확실하게 다이나마이트를 사용하자. 이곳 비오는 스테이지 외에도 정글의 깊숙한 곳에 위치해 있는 동굴도 스테이지로 나오고 지도의 중간중간에 동키콩의 친구들을 만날 수 있다. 이들에게는 특이한 정보와 혜택을 받을 수 있는데 어떤 것일까?

펑키콩의 비행기를 빌려타는 것은 좋지만 항상 세이브하는 것은 잊지는 말자.

어떤 드럼통에 들어가면 갑자기 어디론가 정해진 곳으로 날아가게 된다

앞이 잘 보이지 않을 경우에는 게임화면 위쪽에 있는 밧줄을 이용해 이동하라

원조 동키콩이 자식에게 무언가를 말하는데….

아! 내사랑 캔디콩의….

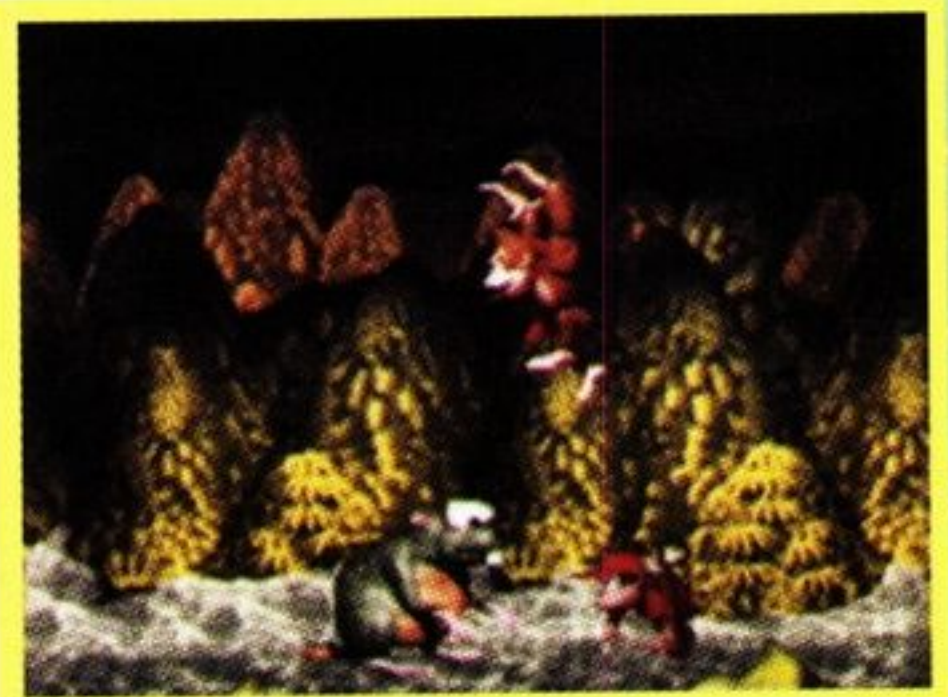
보스공략법

이번 정글지역의 보스는 아주 커다란 두더쥐인데 두더쥐가 왜 바나나를 훔쳐 갔을까? 이 녀석을 이기기는 상당히 간단하다. 녀석이 뛰어다닐 때 살짝 점프하여 머리를 밟아주면 된다. 하지만 맞으면 맞을 수록 빨라진다는 것을 알아두자.

이곳이 정글의 동굴이다. 디디콩은 힘이 없기 때문에 드럼통도 간신히 들어올릴 수 있다

디디콩의 완벽한 공격기술인 덤블링

동굴속에는 가끔 가다가 아주 작은 통로가 나오는데 이곳은 사진처럼 기어서 통과하라

역시 바다에서는 디디콩이 최고야. 하지만 빨리 움직이는 적에게는…

멍청한 두더쥐를 없애기 위해 뛰어오른 동키콩

지역 2 원숭이 광산

원숭이 광산의 지도

무서운 동키콩 다이나마이트로 공격을 하다니?

철로로 가기전에 거쳐야 하는 광산 입구

끊겨진 철로를 건너기 위해 안간힘을 쓰는 동키콩

산위에 솟아 있는 원숭이 광산. 이미 폐광된지 오래 됐지만 보스를 만나러 가기위해서는 꼭 거쳐야 하는 곳이다. 이미 끊겨버린 철로를 따라가야 하는데 조그만 실수라도 하면 그대로 죽어버린다. 끊긴 다리를 건너기 위해서는 점프버튼을 누르면 된다. 하지만 타이밍이 가장 중요하므로 타이밍을 잘 맞추자.

그러나 철로가 끊겨진 곳도 문제이지만 갑작스레 나타나는 적들도 주의해야 한다. 이들은 시간을 두고 나타나므로 순발력있게 점프를 하면 된다.

철로를 지나면 이미 광석이 나오지 않아 판자로 막아놓은 광산의 깊숙한 곳으로 들어간다. 그곳에서는 박쥐와 같은 몬스터가 등장하여 동키콩의 길을 가로막는다. 하지만 이때 타이어를 사용하면 쉽게 녀석들을 따돌릴 수 있다.

타이어를 사용해서 위기를 모면하자

아! 멋진 배경… 실제로 내가 광산에 있는 느낌이 드는군

웃샤! 내가 좋아하는 바나나

두번째 지역으로 들어서면 괴상한 몬스터들의 무리가 나타난다. 이들은 빛에 굉장히 약해서 미리 장착되어진 빛을 비추면 모두 꼼짝을 못한다.

바로 이것이 몬스터들을 무력하게 만드는 빛이다

이번 지역은 광산이 폐쇄되자 마을 사람들이 떠나 폐허가 된 도시이다. 매우 깨끗한 도시인데 지금은 크렘링 일당이 장악하고 있다. 여기에 등장하는 적들은 모두 괴팍하고 성질이 난폭한데다가 잔인하기까지 하다. 그럼 여기서는 적들과 맞대응해 보기로 하자. 우리도 잔인하게 적들을 다이나마이트로 단 한방에 날려버리는 것이다. 어떤가? 좋은 생각이지?

앗! 이녀석은 뭐야? 돌을 굴리고 있잖아? 아무것도 아니겠지…

보스공략법

이것이 녀석의 야자열매 공격이다. 이것은 동키콩을 따라가므로 아주 위험하다

이번 지역의 보스는 굉장히 큰 괴조인데 너무나 큰 탓인지 머리밖에 보이지 않는다.

야호 머리가 낮은 곳에 있군. 공격하자

그렇다면 공격포인트는 뻔하다. 바로 눈위의 머리를 공격하는 것이다. 하지만 조심할 것이 있다. 보스가 너무 높은 곳에 머리를 드러내면 공격을 하지 않는 것이 좋다. 그리고 또하나 조심할 것이 있다. 녀석은 야자열매로 공격을 해올 때가 있는데 이때 야자열매가 럭비공처럼 톡톡 튀므로 조심해야 할 것이다.

보스를 물리치면 닌텐도 상표가 붙은 바나나가 하늘에서 떨어지고 주인공 캐릭터는 상당히 좋아한다

지역 3 덩굴 계곡

저녁놀이 지는 하늘이 더 멋지게 느껴지는 덩굴 계곡의 지도

이곳은 커다란 나무와 덩굴들로 우거진 아주 신비한 지역이다. 우선 지대가 높은 곳에 있으므로 상대방에게 공격을 당해 죽는 것보다 떨어져서 죽는 경우가 더 많다. 그

워워 숲이다

리고 이제까지 나왔던 그어떤 지역보다도 아름다운 풍경이 당신의 마음을 사로잡을 것이다. 하지만 그 아름다움 뒤에는 무시무시한 음모가 있는데…

계곡이라는데 왜 이렇게 수풀이 우거진 것일까? 게다가 적들도 수풀의 색과 거의 비슷해서 쉽게 공격받을 수 있다. 하지만 두 눈을 크게 뜨고 주위를 살펴보라 온통 적들 뿐이니… 덩쿨숲을 지나 커다란 나무가 있는 지역으로

밧줄을 타고 낭떠러지를 건너가는 동키콩

옮겨가면 그곳에는 적들은 없고 앞으로 나가기 위한 통밖에 없는데… 이 통들을 이용해서 골인점에 다다르려면 꽤나 질긴 성격을 가지고 있어야만 가능하다.

거대나무 지역을 통과하면

이곳부터 드럼통을 이용한 이동이 시작된다

사진에 보이는 지점에 이상한 곳을 세게 강타하면 보는 바와 같이 비밀 통로가 생겨난다

아! 이럴수가 움직이는 드럼통에서 건너편으로 움직여야 하다니…

또다시 수풀지역이 나타나는데 이곳에서는 밧줄을 이용해서 앞으로 나아가야 한다. 한

디디콩이 상대에게 당하면 눈이 돌아가고 별이 하나둘씩 나타난다

치의 오차라도 있으면 안녕~ ♪~♬~

수풀 지역을 지나면 다시 야자나무 위에서 플레이하게 되고 그곳에서는 더 말할 것도 없이 매우 어려운 지역이 나타난다. 만약 이곳을 쉽게 지나가려고 하려면 서두르지 말고 천천히 조심조심 가는 것이 가장 빠르고 안전한 길이다.

두번째 폐허의 도시에 다다르면 이번에는 조금전에 보았던 둥그런 돌에 타고 있는 적이 그 돌을 굴리며 추격해 온다

마치 사진 속에서 놀고 있는 듯한 동키콩. 나는야 타잔

나무와 나무를 덩쿨로 이은 위험한 길. 잘못하면 떨어질 수도 있다

유난히 입이 큰 몬스터 클렙트랩은 꼭 위에서 밟아 없애야 한다

동키콩을 도와주는 친구중에 하나인 익스프레스가 드디어 등장했다. 그는 하늘을 날 순 없지만 상당히 빠른 스피드를 가지고 있다. 그러나 상대를 공격할 수 있는 능력이 없어서 이동할 때만 사용하는 것이 좋을 듯하다.

신발을 신은 타조 익스프레스. 람비와 마찬가지로 상자에 들어 있다

아니 바다에도 바나나가 있나?

움직이는 고기에게 약간만 스쳐도 그대로 죽게되는 냉정한 바다속 법칙

또다시 바다속을 여행하게 되는 고릴라 친구들. 이번에는 저번과 다르게 적들의 움직임이 상당히 빨라졌고 숫자도 많아졌다. 그렇다면 가장 필요한 것이 디디콩!

몸집이 작은 디디콩이 적들 사이를 요리조리 빠져나갈 수 있어 참 좋다.

보스공략법

이번 보스는 각 스테이지마다 그렇게 우리를 괴롭히던 벌들의 여왕이다. 이 벌은 방어능력을 가지고 있다. 하지만 공격할 수 있는 방법이 전혀 없는 것은 아니다. 벌의 꼬리가 노란색 일 때는 공격하고 꼬리가 붉은 색일 때는 피해다니자.

딱 5번만 공격하게 되면 벌은 주저앉고 만다.

꼬리가 노란 색일 때 드럼통을 사용해 공격한다

꼬리가 붉은 색일 때는 공격을 해도 소용이 없으므로 피해다니자

지역 4 고릴라 빙하

동키콩 섬의 산 제일 꼭대기에 있는 이 고릴라 빙하는 언제나 눈으로 뒤덮혀 있다. 바닥도 매우 미끄럽고 날씨도 항상 바뀐다. 가장 어려운 코스중에 하나라고 생각하고 게임에 임해야 한다. 특히 낭떠러지 앞에서는 미끄러져서 밑으로 떨어지지 않게 조심하자. 그리고 눈보라가 심하게 몰아치는 지역에서는 앞이 거의 보이지 않으므로 천천히 게임을 진행하자.

고릴라 빙하의 지도

눈 덮힌 소나무를 배경으로….

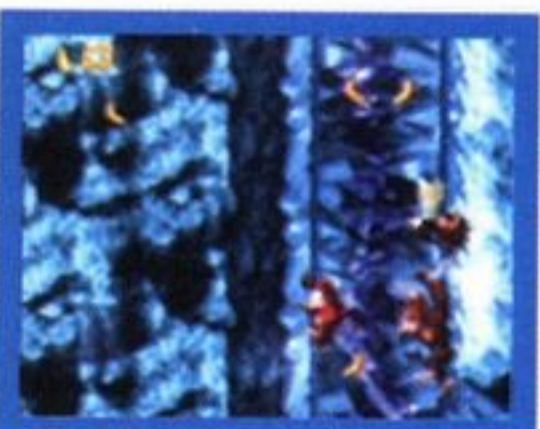
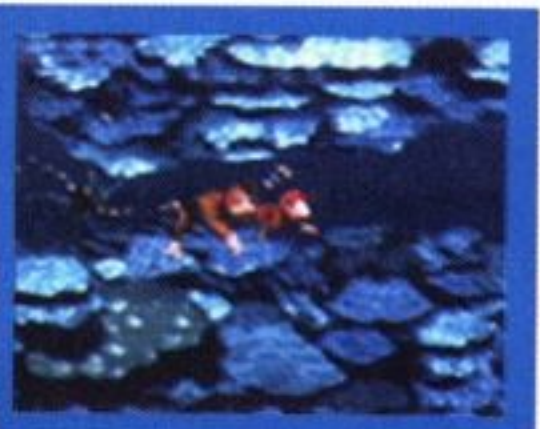
눈 덮힌 산에서는 처음에 눈이 오지 않는다. 하지만 중간정도로 접어들면 멀리 보이는 산에서부터 눈보라가 몰아친다. 하지만 이때부터 겁먹지는 말자. 때가 되면 눈보라가… 눈보라 치는 산을 넘어와 어느 동굴로 들어가면 그 동굴에는 수많은 수정들이 반짝거리고 벌집처럼 수많은 벌들이 동키콩을 기다리고 있다. 앞에서도 말했듯이 이 벌들은 특수 캐릭터나 드럼통이 없으면 절대로 죽지 않는 불사신과 마찬가지이므로 공격할 생각은 하지말고 잘 피해가도록 하자.

수정의 동굴을 지나면 다시 바다로 통하는 물이 나오고 그 물길을 통과하면 어두 컴컴한 동굴이 나타난다. 이 동굴에서는 사진과 같이 친구인

특이하게 생긴 동물은 공처럼 변해서 공격을 해 오는데 스피드가 굉장히 빨라서 처치하기가 매우 곤란하다

내친구 스캑스. 동굴을 환히 비춰 주는군

눈보라가 몰아치기 시작한 험악한 산. 한치앞이 보이지 않는다

산을 지나 수정의 동굴로 들어서면 그야말로 환상 그자체… 하지만 그 속에도 비밀통로가…

이 밧줄은 동키콩이 매달리면 자동으로 올라간다. 그러므로 벌이 자리잡고 있는 곳으로 가기전에 다른 밧줄로 옮겨가야 한다

으 추워! 빙하속의 바닷물에서 헤엄을 치다니

이것이 움직이는 바위.너무 어둡기 때문에 잘못하면 밑으로 빠질 수 있다

또다시 거대 나무위에서 플레이하는 동키콩

스캑스의 도움이 필요하다. 스캑스는 동굴에 들어가서 왼쪽에 있는 상자에 있다. 스캑스의 빛을 이용해 동굴 깊숙히 들어가면 움직이는 바위가 나오는 데 이곳에서 떨어지지 않도록 각별히 유의하자.이곳을 지나면 보스가 나타나는데…

당신을 향해 덤벼드는 적의 등을 살짝 밟으면 나가떨어진다

아니 이럴수가 한번 등장했던 보스가 또 등장하다니…

지하에는 벌떼가 진을 치고 있는데 스피드가 느리기 때문에 그다지 염려하지 않아도 된다

위의 사진처럼 통나무 드럼통을 사용하여 적을 공격하라

제 5지역 기름 공장

기름 공장의 기나긴 지도

이 땅은 폐기름에 의해서 이미 황폐해져 버린 죽음의 땅이다. 이곳에 기름이 이렇게 많은 이유는 기름 공장이 있기 때문이다. 하지만 이 기름 공장도 이제는 가동되지 않고 이곳에는 크렘링 일당들이 진을 치고 있다. 특별히 어려운 코스는 없지만 오일통에서 솟아오르는 불길이 아주 위협적이다. 그리고 이 지역은 스테이지가 많은 것이 특징이다.

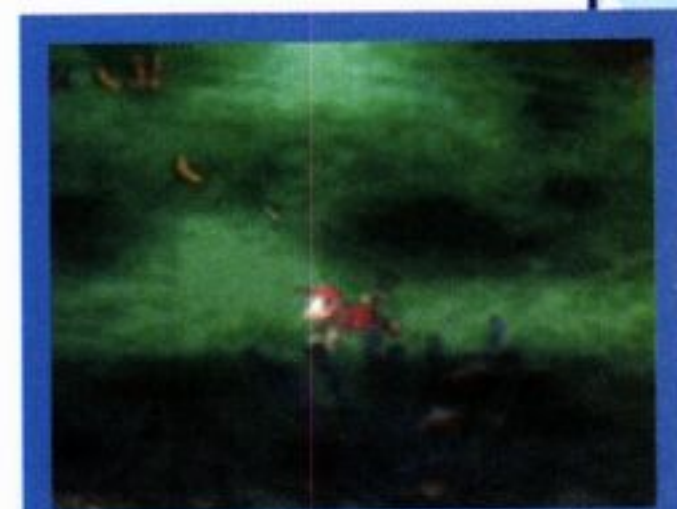
쇠사슬과 각종 기계로 인해 매우 삭막한 느낌을 주는 공장의 처음부분. 음악부터 살벌하게 느껴진다. 적들도 매우 난폭하게 덤벼들고 각종 기계들이 동키콩의 목숨을 노리고 있다. 적들이 눈앞에 보이면 던질 수 있는 것으로 멀리에서부터 하나씩 처리하자.

기름 공장의 살벌한 모습

공장의 내부에서 벗어나면 공장의 외부에 있는 폐수 처리장 같은 곳으로 장소가 옮겨지는데 여기서는 콘베어 벨트로 이동하게 돼있어 적들을 상대하기가 더욱더 어렵다. 하지만 덩치가 작은 디디콩을 이용하여 빠르게 도망다니면서 틈이 날 때 마다 공격을 하자.

이곳에서는 다시한번 물속에 들어가야 하는데 물이 오염되서 색깔이 녹색으로 표시된다. 하지만 화면이 눈에 보이지 않을 정도로 진하지는 않다. 다만 너무너무 더러워 보여서… 톱니바퀴를 조심하자. 이것은 그 어떤 적보다도 강하니까!!

콘베어벨트로 이동하는 동키콩과 디디콩

톱니바퀴에 살짝이라도 닫게 되면 그대로 끽!!

거의 보이지 않는 초록색 강

물속에서 나와 철로를 통해 보스가 있는 곳까지 이동하자

드럼통의 모습을 하고 있는 보스의 모습

보스공략법

이번 보스는 이제까지 나왔던 보스들과 완전히 다른 모습을 하고 있다. 생명체의 모습을 가지고 있는 것이 아니라. 해골표시가 되있는 드럼통. 그것이 바로 보스이다. 이 보스를 없애려면 보스 자체를 공격하지 말고 보스가 내보내는 몬스터들을 없애면 이 전투에서 승리하게 된다.

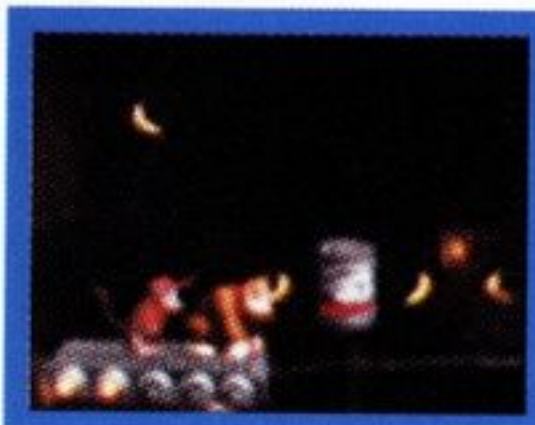
제 6지역 침프 동굴

이곳이 동키콩 섬의 마지막 지역이다. 하지만 마지막 지역인 만큼 그 난이도는 말로 표현할 수 없을 정도로 어렵다. 전 스테이지 모두 동굴이라서 매우 어둡고 잘 보이지 않는다. 물론 동굴이라서 길과는 아주 다르다. 지금까지 사용했던 콘베어벨트는 연료없이 움직였으나 이것은 연료를 체워줘야 한다. 그렇지 않으면 그대로 추락해 버린다. 연료는 게임 진행 도중에 자주 나타나며 몇개는 아주 어

침프 동굴의 지도

도 매우 험하고 이제까지 등장했던 모든 적들이 이곳에 모두 출현한다. 자 그럼 힘을 내서 이곳을 뚫고 지나가자. 그러면 동키콩의 바나나를 훔쳐간 크램링의 마지막 보스인 킹룰루가 기다리고 있다.

침프동굴의 처음 스테이지는 콘베어벨트를 타고 진행하게 된다. 하지만 이 콘베어벨트는 지금까지 사용하던 것

려운 위치에 자리잡고 있어서 그 연료를 획득하려면 많은 어려움이 있다.

이것이 콘베어벨트를 움직이는 연료이다

사진에 동키콩이 타고 있는 판넬은 조금의 시간이 지나면 밑으로 떨어져 버리기 때문에 빠르게 움직여야 한다

이 스테이지에서 콘베어벨트는 두대가 가동된다. 그러므로 중간에 한번은 다른 것으로 갈아타야 하는 불편함이

타이어를 이용해서 징거를 피해가자

있다. 사진을 잘 보고 어느 곳에서 갈아타야 하는지 잘 알아두자.

타이어를 밀고 앞으로 전진

스테이지의 후반에 들어가면 징거가 당신을 굉장히 괴롭힐 것이다. 징거는 절대 죽일 수 없으므로 잘 피해가야 한다. 이곳에서는 징거를 피하려면 타이어를 잘 이용해야 한다. 타이어에 올라타서 점

콘베어벨트가 자동베럴의 밑으로 지나갈 때를 기다리자

바로 이곳이다. 이곳에서 앞에 보이는 곳으로 이동해야 한다. 위에 보이는 연료는 무용지물!!

프 버튼을 누르면 높게 점프할 수 있어서 징거를 보다 쉽게 피할 수 있다.

후반에 들어서면 어느 판넬위에 한개의 타이어가 있을 것이다. 이 타이어를 잘 이용해야 한다. 만약 이곳에서 타이어를 사용하지 않으면 콘베어벨트를 타고 가는 도중에 추락해버릴 것이다.

우선 사진에 보이는 것처럼 타이어를 계속 밀어내야 한다. 그리고 타이밍을 맞춰 타이어를 콘베어 벨트위로 떨어

바로 이 때다. 타이어를 밟고 저 높은 곳을 향해…

뜨리자. 그런 다음에 콘베어벨트로 올라타자. 그러면 바로 앞에 높은 곳에 위치한 연료가 있다. 이 연료를 타이어를 이용해 획득하자.

이 스테이지에도 변함없이 베럴이 등장한다. 그런데 왠지 모르게 베럴이 너무 위험하게 설치되어 있다. 이곳에서는 다른 어느곳 보다 타이밍이 중요하다. 우선 첫번째 베럴로 올라타자. 그리고 콘베어벨트가 자동베럴의 밑으로 지나가는 순간에 자동베럴을 향해 발사하자. 그러면 10개가 붙어있는 바나나를 먹고 안전하게 벨트위로 올라탈 수 있다.

이제 이곳이 이 스테이지의 마지막 부분이다. 이곳에서는 당신이 결정을 잘 해야 한다. 여기서 위에 보이는 자동베럴을 타게 되면 출구의 앞까지 다이렉트로 날아가게 되지만 보너스를 타지 못하게 된다. 하지만 계속 콘베어벨트를 타고가면 보너스를 탈 수 있게 된다. 물론 그만큼 위험 부담이 크다. 왜냐하면 바로 징거가 당신을 기다리고 있기 때문이다. 자 이제 선택해야 하는 시간이 왔다. 편하게 도착할 것인가? 아니면 보너스를 먹을 것인가?

덩치가 작은 디디콩을 이용하자

톱니바퀴의 사이를 점프해서 건너가야 하는데…

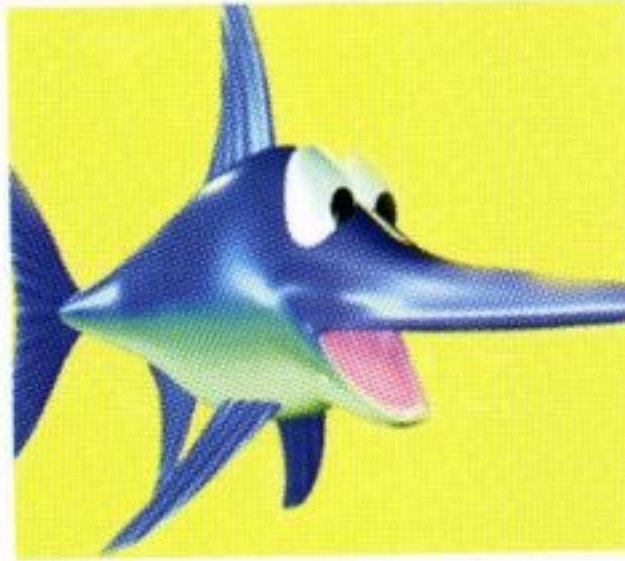
침프동굴의 두번째 지역은 동키콩이 직접 진행하는 곳인데 매우 어렵다. 특이한 적 캐릭터는 등장하지 않지만 뾰족한 송곳이 달린 톱니바퀴가 동키콩과 디디콩의 앞길을 가로막기 때문이다. 음! 어떡게 해야 할 것인가? 톱니바퀴는 징거와 마찬가지로 절대 죽지 않는다. 거기다가 크기도 커서 피하기가 매우 까다롭다. 그렇다면 이번 스테이지에서는 덩치가 작은 디디콩으로 진행하는 것이 가장 좋은 방법일 것이다.

톱니바퀴가 동그랗게 회전하는 곳은 피해가기가 매우 힘들다. 하지만 타이밍을 맞춰서 뛰면…

아 갈등…

이번 스테이지에서는 점프의 강약을 조절하는 것이 매우 중요하다. 톱니바퀴의 사이를 점프하여 피해가야 하기 때문이다. 그냥 무심코 자신있게 지나가는 것보다 우선 약간의 연습을 한 다음에 연습하는 것처럼 그곳을 통과하게 된다면 보다 쉽게 지날갈 수 있을 것이다. 하지만 이것을 아주 쉽게 생각해야 한다. 왜냐하면 더 어려운 곳이 있기 때문이다. 그곳은 바로 톱니바퀴 두개가 빠른 속도로 이동하는 곳. 이곳은 절대로 피해갈 수가 없다. 그렇다면 어떡게 해야할 것인가? 방법은 의외로 간단하다. 톱니바퀴의 움직임을 잘 보고 있다가 톱니바퀴 두대가 서로 붙어 있을 때 건너편을 향해 점프하는 것이다. 그러면 디디콩이 톱니바퀴 있는 곳을 지날 때 두개의 톱니바퀴가 서로 떨어져 쉽게 통과할 수 있게 된다.

타이밍을 맞춰서 그대로 점프

스테이지의 후반부에 가면 미리 뚫려 있는 동굴이 하나 있다. 이곳에 들어가면 톱니바퀴가 빠르게 움직이고 끝에는 콩의 철자가 하나 있다. 이곳은 통과하기가 비교적 쉽다. 하지만 절대로 서두르지 말자.

동굴에서 나와 곧바로 게임을 진행하지 말고 위로 올라가 보자. 그러면 동굴의 거의 천정 가까이까지 가게 되는데 이곳에서 왼쪽을 향해 점프를 하자. 그러면 윙키의 황금 토큰이 있다. 빨리 3개를 모으면 윙키를 타고 보너스 스테이지를 즐길 수 있다.

이번 스테이지는 동굴내에 흐르는 강에서 올라오는 안개속에서 진행된다. 안개가 가끔 시야를 가릴 때도 있지만 안전한 곳에서 안개가 걷힐 때까지 기다리면 된다. 안개가 그렇게 심하게 게임의 진행을 방해하지는 않는다.

이 스테이지에서 나타나는 크램링들은 대부분 아미와 클랜트이다. 아미는 롤링어택으로 공격해 오는데 속도가 굉장히 빨라서 절대로 피해갈 수 없는 상대이다.

클랜트는 이렇다 할 만한 공격방법이 없다. 하지만 얇고 긴 몸을 이용해 기습을 자주 해오는 편이다.

음 저기 내 이름의 한 부분이 있군

윙키의 황금 토큰을 향해 점프

밧줄을 타고 원숭이가 좋아하는 바나나를 먹자

안개가 올라오고 뱀들이 판치는 으시시한 동굴

게임 진행도중에 간간히 먹기 힘든 아이템이 등장한다. 어느 어려운 위치에 있어서 그런 것이 아니라 상당히 까다로운 적이 그 아이템을 지키고 있기 때문이다. 그렇다고 해서 방법이 없는 것은 아니다. 어느 곳에나 길이 있는 법. 여기서는 람비의 황금 토큰을 적을 만들어내는 드럼이 이것을 지키고 있다. 이 드럼은 보통 공격으로는 없어지지 않고 다이나마이트나 드럼통으로 공격을 해야만 없어 진다.그럼 여기서 드럼을 폭파하는 것을 알고 넘어가자.

이곳에 있는 다이나마이트 드럼을 들고 가자

이 스테이지는 동굴이기 때문에 웅덩이가 상당히 많다. 이 많은 웅덩이를 지나칠려면 밧줄의 힘을 빌어야 하는데 이 밧줄을 잘 이용하면 숨겨진 방도 찾을 수 있다. 그럼

바로 이곳이 숨겨진 방의 입구이다

과연 어느곳에 숨겨진 방이 있을까? 이 스테이지에서 숨겨진 방을 찾는 것은 생각보다 아주 쉽다. 밧줄을 타고 눈에 보이는 땅으로 올라가지 말고 밧줄이 늘어진 밑으로 내려가자 그러면 그곳에 작은 동굴이 하나 뚫려 있을 것이다. 그곳으로 들어가면 보너스를 하나 얻을 수 있다. 하지만 풍선이 아니라 콩의 철자 4개를 먹어야만 한다. 콩의 철자는 4개인데 4개가 한꺼번에 있는 것이 아니라 지그재그로 있어서 약간 힘이 들다.

바로 여기다. 이곳에서 드럼을 향해 다이나마이트를 던지면 길이 생겨서 람비의 황금 토큰을 얻을 수 있다

숨겨진 방에서 밧줄을 타고 안전하게 끝부분까지 가면 상자에 동키콩의 친구인 타조 익스프레스가 기다리고 있다. 익스프레스가 이 동굴에서는 여러모로 도움이 되므로 꼭 익스프레스를 얻도록 하자.

익스프레스가 또한번 도움을 주는군

밧줄을 타고 콩의 철자 4개를 습득하자

이번 스테이지의 마지막 부분에는 클렌트를 만들어내는 위험한 드럼이 매우 많이 깔려 있다. 그렇다면 이곳을 어떻게 지나가야 할 것인가? 이곳은 전혀 피해가지 못한다. 익스프레스가 있으면 날아가면 되는데… 일일이 드럼에서 나오는 클랜트를 밟고 지나가야 한다. 만약 그렇지 못하면 처음부터 다시 시작하는 불운을 맞게 될 것이다.

침프 동굴의 하이라이트가 바로 이번 스테이지이다. 이번 스테이지는 처음부터 끝까지 모두 어두 컴컴해서 앞이 보이지 않는다. 그렇지만 잠시 동안 빛을 비춰주는 베럴이 있다. 이 베럴을 점프해서 치면 잠시 동안 주위가 환해진다. 하지만 그 시간이 매우 짧기 때문에 빠른 시간내에 앞으로 전진해서 또다른 베럴을 쳐야만 한다.

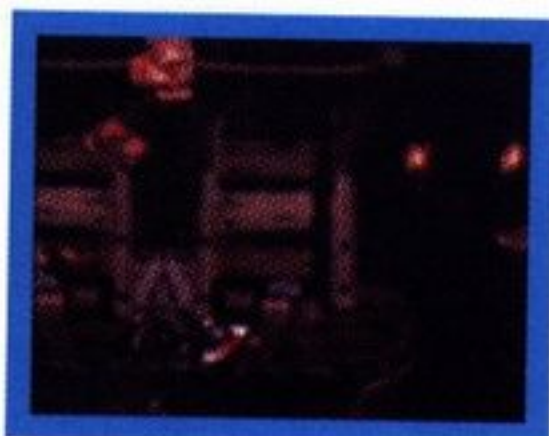
아! 너무 어둡다. 엉? OFF라고 써진 베럴이 있다

아 너무너무 어렵다

아니 이럴수가? 이렇게 어두운데 움직이는 바위까지 등장해서 게임을 한층 더 어렵게 만든다. 으~ 어떡게 해야 할까? 방법은 하나! 뒤에 있는 베럴을 ON으로 만든 뒤에 환해지면 그때 올라타야 한다. 그 뒤에 나타나는 베럴을 치려면 밑에 깔려 있는 타이어를 밟고 베럴을 쳐야 하는데 크랩트랩이 방해를 할 것이다. 하지만 걱정하지 마라. 타이어를 밟을 때 크랩트랩이 밑에 있으면 크랩트랩은 죽게 된다.

클랜트의 천국!?

베럴에 ON이라고 써진 글씨가 나타나며 주위가 환해진다

스테이지의 후반에 들어서면 베럴이 거의 나오지 않아서 깜깜한 상태로 게임을 진행해야 한다. 이때는 별 방법이 없다. 희미하게 보이는 발판을 밟으면서 게임을 진행할 수 밖에…

베럴을 치고 내려오면 크랩트랩은 이미 죽어있다

우선 이곳에 있는 베럴을 치고 앞으로 전진하자

드디어 도착했다. 동키콩섬의 마지막 스테이지! 이곳은 별다른 어려움이 없어 보이지만 사실은 가장 어렵고 짜증나는 스테이지이다. 동키콩의 힘으로는 죽일 수 없고 베럴을 사용해야만 죽는 크루샤가 등장하고 밟으면 조금뒤에 밑으로 가라앉는 판넬위를 지나며 게임을 진행해야 한다.

보스공략법

이번 보스는 전에 나왔던 보스와 모양은 같지만 색깔이 틀리다. 하지만 색깔만 틀린 것은 아니다. 스피드가 빠르고 야자열매를 던지는 속도가 빠르므로 매우 조심해야 한다. 공격 포인트는 전에 등장했던 보스와 같다.

타이어를 밟고 징거를 살짝 뛰어넘자

왕창 선물타기 사은 퀴즈

다른 분들은 해당이 안됩니다. 〔슈퍼동키콩컨트리〕 공략본을 구입하신 분에게만 해당됩니다. 공략본에 게재된 문제의 정답을 응모권을 동봉하여 적어 보내주신 분중 50명을 추첨하여 슈퍼컴보이 및 다양한 선물을 드립니다.

1등 1명 : 새턴 1대
2등 2명 : 슈퍼컴보이 1대씩
3등 9명 : 〔슈퍼동키콩컨트리〕 게임팩 1개 씩
입상 35명: 〔슈퍼동키콩컨트리〕 단행본 1권씩

보낼 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-1 지산빌딩 3층 게임챔프
왕창 선물타기 퀴즈 담당자 앞

■**미감** : 1995년 1월 20일
■**발표** : 1995년 2월 5일에 발행되는 게임챔프 3월호

"슈퍼동키콩"하면 시골 할머니까지도 놀라는

「슈퍼동키콩컨트리」 완벽 단행본 발매!!

12월 20일 발간 예정

이렇다할 게임소프트가 없는 겨울방학.
이제 이 한권으로 슈퍼동키콩의 왕자가 될 수 있습니다.

슈퍼컴보이 최고의 게임등장!

닌텐도 최고의 야심찬 차세대 하드웨어 〔울트라 64〕의 발매 소식은 없고, 타사의 차세대기는 물밀듯 밀려오고…
하지만 차세대 소프트에 전혀 뒤지지 않는 게임이 나왔으니, 바로 〔슈퍼동키콩컨트리〕. 이 게임은 〔울트라 64〕 기법을 사용하여 기존의 슈퍼컴보이에서 볼 수 없던 그래픽, 사운드 등을 경험할 수 있는 최고의 작품.

「슈퍼마리오」를 능가

세가하면 '소닉', 슈퍼마리오하면 '닌텐도'라는 공식이 나올 정도로 마리오는 닌텐도의 이미지 캐릭터로서 인기를 누려왔다. 하지만 마리오가 나이를 먹어감에 따라 신세대 이미지 캐릭터로 등장하게 된 것이 바로 동키콩. 이젠 동키콩이 슈퍼컴보이의 게임 스타일을 바꿀 것입니다.

숨은 방을 모두 찾았다!

이 게임은 전체에 거의 60여개(?)의 숨은 방을 가지고 있으며 공략본에서는 숨은 방 100%를 공개하는 동시에 게임의 이해력과 최단축 클리어를 위해 전체 맵을 공개합니다. 국내,외에서 최초로 발간되는 〔슈퍼동키콩컨트리〕, 이제 당신의 선택만 남았습니다.

게임 공략집은 재산이다!

최첨단 3D CG을 사용해 특히 캐릭터 일러스트가 돋보이는 게임입니다. 인기예고 캐릭터의 일러스트가 전격 등장하고, 새로운 기법을 한눈에 볼 수 있고해서 한권정도는 게임 지식겸, 재산목록겸해서 영구보존으로 구입하는 것이 현명한 판단이라 할 수 있습니다.

■**발행처** : (주) 제우미디어
■**발행일** : 94년 12월 20일 예정
■**가 격** : 미 정
■**문 의** : 702-3211 4

실황 월드축구 퍼펙트일레븐

축구의 열풍을 타고 코나미에서 제작된 사상 최고의 축구 게임. 「"실황파워풀 프로야구 '94"」의 뒤를 이은 이 축구게임은 실제 축구의 룰을 그대로 사용하고 있으며 아나운서가 게임도중 실황으로 중계를 하기 때문에 게임에 직접 참가한 듯한 느낌을 받게 될 것이다. 우리나라가 비록 월드컵 16강에 들지 못했지만 이 게임으로 월드컵 우승을 해보자. 기분이 짜릿해 질 것이다.

슈퍼컴보이	현지 발매일	94/11/11	장르	스포츠	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	코나미	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,600엔	기타	실황중계	게임 난이도	A B C Ⓓ E F

게임모드와 설명

퍼펙트 일레븐의 모드는 모두 9개로 다른 팀과 경기를 펼치는 게임모드는 모두 6개이다. 그럼 여기서 초기 화면에 떠오르는 모드설정에 관한 설명을 하겠다.

9개의 게임모드

1. 오픈 게임

퍼펙트 일레븐을 처음으로 맛보는 곳으로 24개 팀을 모두 사용할 수 있고 경기의 룰도 자신의 마음대로 조절할 수 있다. 하지만 시즌 경기가 아니기 때문에 한경기가 끝나면 다시 다른 팀을 선택해야 하는 불편함도 있다.

2. 인터내셔널 컵

월드컵과 같이 세계 축구의 강국들이 인터내셔널 컵을 두고 경기를 한다. 모두 24개의 팀이 출전하고 6개조로 나뉘어진다. 토너먼트로 시합을 벌여 우승을 향해 경기를 펼친다.

3. 월드 시리즈

세계의 모든 팀들이 한 시리즈에서 우승을 다투는 경기로 24개의 팀이 모두 출전하며 유저는 한개의 팀만 선택하여 우승을 위해 달린다.

월드시리즈의 대전표

4. 아시아 리그

아시아의 축구 선진국 6개의 나라가 선두를 다투는 시리즈로 한국과 일본의 우세가 유력하다. 하지만 이 게임에서 일본은 그다지 강하지 않으므로 아시아 시리즈에서는 한국의 우승이 유력하다. 물론 우승은 유저의 손에 달렸다.

이것이 아시아 6개 팀이 겨루는 아시아리그의 대전표

5. 트레이닝

보다 좋은 경기 운영을 하기 위해 선수들이 콘트롤을 실험, 연습하는 모드이다. 처음 이 게임을 하는 유저라면 꼭 이 모드에서 드리블, 패스, 슈팅, 코너킥, 수비 등을 연습하고 실제경기로 들어가는 것이 좋다.

혼자서 연습을 하는 트레이닝 모드. 이것은 드리블 연습!

6. 시나리오

미리 정해진 경기내용을 관전하는 모드로 약 1분 가량을 남겨두고 자신이 플레이할 수 있는 시간을 준다. 하지만 시나리오를 바꾸기엔 너무 짧은 시간이 아닐까 한다.

미리 정해진 9개의 시나리오를 선택하면 경기의 승패를 실감나게 관전할 수 있다

7. P. K

경기를 하지 않고 곧바로 패널티킥으로 승부를 내는 모드로써 상당히 큰 캐릭터와 사실감있는 경기 내용을 즐길 수 있다. 하지만 11명의 선수 중에서 단 5명만이 킥을 할 수 있으며 골을 성공시키기는 쉽지만 반대로 공을 막기는 매우 어렵다. 너무 많은 경기를 치룬 뒤 피곤함을 느낄 때 잠시 쉬어 가는 코너로 적당하다.

공을 막기 위한 골키퍼와 골을 성공시키기 위한 킥커의 두뇌싸움

11명의 선수 중에 5명을 선택하자

게임의 진행과 출전팀 소개

여기서는 퍼펙트 일레븐에 등장하는 24개국 팀의 성격과 시합의 공정성을 위한 심판 세명을 소개한다. 그리고 필드화면의 조작법을 소개한다.

심판

카를로스: 엄하다. 어떤 파울이라도 걸리면 레드카드나 옐로우 카드를 준다.

하인츠: 보통. 가장 평범한 심판으로 공평하게 심판을 한다.

하세가와: 부드럽다. 웬만하면 눈감고 넘어가는 심판으로 거친 축구 경기를 원할 때 선택하면 된다.

필드 화면의 조작방법

◈ **볼킥** : A버튼의 경우 누르는 시간이 길수록 볼이 빠르고, 멀리가게 된다.

◈ **볼커브** : 볼을 킥한 후 조정키로 볼을 커브시키는 것이 가능하다.

◈ **볼킵** : 보통 상대의 등을 향해서 볼을 킵하게 되고 빼앗길 일이 없어진다.

◈ **힐 리프트(사포)**: 대쉬중에 방향키에서 손을 떼고, B버튼을 누르면 등뒤에서 부터 머리 부분으로 공을 차올려 앞으로 돌아오게 한다.

◈ **프리킥, 코너킥** : 조종키로 킥하고 싶은 방향에 화살표를 맞춘 후에 A또는 B버튼을 누른다. A버튼의 경우 누르고 있는 시간만큼 볼이 멀리 나가게 된다.

◈ **드로잉** : 조종키를 던지고 싶은 방향에 맞추어서 A 또는 B버튼을 누르고 던진다.

◈ **해딩** : A또는 B버튼을 누르면 볼의 높이와 거리에 의해서 자동적으로 점프해딩, 또는 다이빙 해딩이 된다.

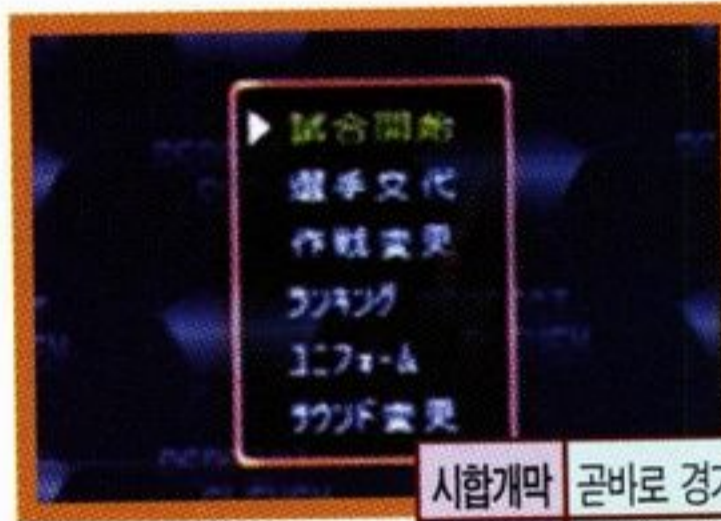
◈ **슬라이딩** : 상대가 볼을 가지고 있을 때에 A버튼을 누르면 슬라이딩한다.

◈ **차지** : 상대가 볼을 가지고 있을 때 B버튼을 누르면 상대 볼을 뺏는 일이 가능하다.

◈ **오버 해드 킥** : 날아든 볼과 플레이어의 방향이 맞을 경우에 플레이어가 향해 있는 반대 방향으로 조종키를 누르고 A또는 B버튼을 누르면 오버 해드 킥이 가능하게 된다.

◈ **원투 패스** : Y버튼을 누르며 대쉬하고 있는 중에 우리편 선수에게 B버튼으로 패스를 하자. 패스후에 계속해서 Y와 B버튼을 누르고 있으면 자동적으로 원투 패스가 가능하게 된다.

◈ **슛** : 상대 진영에서는 X버튼으로 슛이 가능하다. 우리편 진영내에서는 방향키로 조절후에 X버튼을 누르면 큰 킥을 한다. X버튼을 누르고 있는 길이에 따라서 높이가 변경된다.

게임의 시작

퍼펙트 일레븐은 정규 시합모드가 5개나 되므로 여기서는 월드컵과 비슷한 인터내셔널컵을 선택하여 게임을 진행하도록 하겠다. 물론 팀은 우리나라를 인터내셔널 컵에서 우승시켜보자!

6개의 간이 명령어

시합개막	곧바로 경기로 들어간다
선수교대	선수를 체인지할 때 사용
작전변경	말그대로 자기팀의 작전을 변경한다
랭 킹	골을 가장많이 넣은 선수들의 랭킹
유 니 폼	자기팀이나 상대팀의 유니폼 색을 바꾼다
사 운 드	자신이 원하는 음악을 들을 수 있다

골키퍼와 1 대 1 상황이 되면 골을 넣기가 굉장히 쉽다. 하지만 골키퍼를 제쳐야 하는 번거로움이 있다. 이럴 때는 골키퍼를 유인한 후 옆에 따라들어오는 선수에게 패스하여 그 선수로 하여금 슛을 하게하면 100% 골인된다.

제 1시합 VS 멕시코

3-4-3전법으로 공격해 오는 남미의 강국. 하지만 90년대에 들어와 빛을 보지 못하고 있지만 뛰어난 개인기로 당신의 골대를 향해 무지막지한 슛을 자주 날릴 것이다. 특히 중거리 슛을 많이 날린다.

시합 시작전에 공격 진영과 선공을 선택하기 위해 동전으로 결정한다

처음은 멕시코의 선공으로 시작됐다. 처음부터 중거리슛을 날렸지만 노골. 강한 슛이 빗나가면 골대 뒤에 있는 카메라맨에게 맞는다. 그러면 카메라 맨은 슈퍼맨(?)이 된다

아! 한국이 선취골을 뽑았습니다. 좋아하는 한국선수들. 마치 진짜 축구를 관전하는 듯하다

한국이 멕시코와의 1차전에서 6대1로 대승을 거둠에 따라 단독 선두가 됐다. F조의 강력한 우승 후보인 브라질도 승점 3점으로 F조 1위.

◀ E조의 순위

우리의 스트라이커 김도훈. 강슛을 했지만 골키퍼 펀칭! 김도훈 다시 공잡았다. 가슴으로 트래핑...

앞에 수비가 버티고 있다. 감히 내 앞을 가로막아! 펠레의 기술인 사포다. 공을 뒷발로 감아 올리고...

제 2시합 VS 스웨덴

탄탄한 수비력을 자랑으로 하는 팀으로 한국과 마찬가지로 스피드에 주력하는 팀. 골 결정력이 약한 한국으로는 수비형 팀을 이기기엔 약간 힘이 들 것이다. 옵 사이드 전법으로 나가자.

후반 1분 29초 경과. 스웨덴의 코너킥. 피터슨이 오버헤드킥을 시도하고 있으나 실패함

골대 근처에서 파울을 범하게 되면 직접 슈팅을 할 수 있게 되므로 상당히 위험하다. 하지만 약 2미터 뒤에 수비가 벽을 쌓게 되므로 그 수비벽을 잘 이용해야 한다. 만약 당신이 프리킥 공격을 얻었을 때는 슛버튼을 누르면서 방향키를 골대의 반대 방향으로 누르면 공이 날아가다가 뚝 떨어져 쉽게 골을 시킬 수 있다. 하지만 고도의 기술이 필요하다.

스웨덴의 프리킥 공격. 공이 날아올 때 해딩으로 저지하라

제 3시합 VS 이란

구 소련의 전설적인 공격수 '브로힌'을 선두로 하여 특이한 전법인 4-5-1전법을 펼쳤던 소련의 축구 방법을 그대로 사용하고 있는 팀으로 뛰어난 수비력을 자랑하며 카운터를 노리는 팀이다. 그리고 가장 중요 인물은 센터포드인 '샤이마니'이다. 브로힌만큼이나 빠르고 뛰어난 개인기를 가지고 있어 우리의 골문을 위협한다. 스웨덴전과 마찬가지로 옵 사이드 전술로 대응하라.

16강전 대전표가 잡혔다. 윽, 강팀만 올라왔군

4-5-1전법을 펼쳐서 그렇게 뛰어난 공격을 하진 않지만 샤이마니의 집중 슛이 눈에 띈다. 개인기와 스피드로는 이란의 두터운 수비벽을 뚫기 어렵다. 그러니 짧은 패스를 하면서 남미식 축구로 승부를 내라. 만약 개인기로 상대팀의 지역을 초토화시키고 싶으면 최고의 기술인 힐리프트, 일명 사포로 멋지게 수비를 따돌려라.

드디어 예선전이 끝나고 세계16강이 뽑혔다. 우리나라는 단연 1위로 16강 골인! 이제부터 토너먼트로 결승까지 올라가야 한다. 만약 한번이라도 지게 되면 끝이다. 16강전은 2개의 조로 나뉘어 지는데 한국은 이탈리아, 불가리아, 이라크, 아르헨티나, 아일랜드, 핀란드, 벨기에와 한 조가 되었다. 나머지 한조의 팀은 아직 모른다. 16강전에서 한국과 맞붙을 팀은 이탈리아!

오오옷!! 오버 해드킥이다. 음 굉장히 멋지군!

16강전 VS 이탈리아

1990년 이탈리아 월드컵 준우승, 94년 미국 월드컵 준우승을 한 역대 최고의 팀이다. 주전 공격수는 '로베르토 바조'! 말총머리를 한 미남의 청년이다. 몸값 또한 세계최고! 미드 필드에서 뛰고 공격의 핵을 이룬다. 4-4-2전법을 사용하며 두톱에 의한 공격과 세계 최강 수비인 가데나치오로 상대 공

경기가 시작되자마자 골대를 향해 달려오는 로베르토 바조를 태클로 저지하는 홍명보. 바조는 슈퍼맨!!

로베르토 바조의 두번째 공격은 끝내 골로 이어진다. 로베르코 바조는 역시 최고의 선수다. 한국의 수비벽을 뚫다니

한국, 이탈리아의 오른쪽 진영에서 코너킥

아, 한국의 XX 헤딩 슛 골인!!

격을 막아버린다.

이탈리아는 4-4-2전법을 사용해 투톱을 위주로 공격을 하는 것 같지만 사실상의 공격수는 로베르토 바조다. 만약 로베르토가 공을 몰고 우리의 골대로 대쉬해 오면 어떤 수를 써서라도 막아야 한다.

이탈리아의 수비벽은 두텁다. 그러므로 코너킥이나 프리킥을 잘 이용하여 골을 뽑아내야 한다. 코너킥은 해딩으로 하는 것이 가장 성공률이 높다.

8강전 VS 불가리아

불가리아의 옵 사이드 작전에 말려든 한국

골키퍼가 굉장한 파워를 가지고 있고 수비 또한 일품이다. 사진은 슛 순간 튀어나와 공을 가로채는 불가리아의 골키퍼

불가리아는 대머리 스트라이커를 선두로 공격적인 축구 전법을 사용한다. 하지만 치사하게 옵 사이드 전법을 사용하므로 골대 근처에서는 왠만하면 전진 패스를 삼가하자. 전원공격, 전원수비 방식으로 경기를 운영해 나가자.

4강전 VS 아르헨티나

아르헨티나의 골키퍼는 천재라 불러도 될 만한 실력을 가지고 있다

반칙을 범한 한국은 페르난도에게 페널티 킥으로 실점을 하게 된다

페르난도를 선봉장으로 스피디한 공격 축구를 구사하는 남미의 대표적인 축구 강국. 이제까지 싸워왔던 어떤 팀과도 비교하지마라. 아르헨티나야 말로 최강의 팀이다. 다른 선수들은 잡지 않아도 되지만 페르난도만은 저지해야 한다.

텅빈 골문을 향해 강슛을 때리는 한국의 스트라이커 황선홍!

페르난도의 바나나 킥. 4대3으로 아르헨티나가 리드

후반전 끝부분에 가면 한국 선수들이 체력에 달려 헉헉거리면서 뛰지 못한다. 만약 체력이 떨어진 선수에게 패스를 하게 되면 공은 그 선수에게 가지 않고 지나치게 된다. 경기도중 파울을 했는데 주심이 호각을 불지 않을 경우, 부상당한 선수는 한동안 넘어져서 고통을 호소하는데 만약 그 선수에게 다가가 발길로 차면 부상당한 선수는 데굴데굴 굴러다닌다.

체력에 달려 헉헉거리는 한국선수

앗! 나쁜녀석. 공포의 발차기다

드디어 인터내셔널컵 결승전에 올라왔다. 상대팀은 다름아닌 브라질! 1994년 미국 월드컵의 우승국이다. 이젠 당신이 쌓아온 실력을 유감없이 발휘할 때가 왔다. 모든 힘을 기울여 브라질을 누르고 인터내셔널컵을 차지하자.

대망의 결승전 브라질 대 한국

게임을 마치고

정말 오랜만에 게임다운 게임을 해봤다. 물론 스포츠에서... 실황중계를 하는 바람에 내가 축구 선수가 된 느낌이 들었고, 한국으로 플레이해서 그런지 한골 한골 들어갈 때마다 기분이 굉장히 좋았다. 게임에 들어가기 전 컨피그 모드에서 한국 선수의 이름을 써 넣는다면 더더욱 실감나는 게임을 즐길 수 있을 것이다.

메가 봄버맨

MEGA BOMBERMAN
PRESS START BUTTON
NORMAL GAME
BATTLE GAME
PASSWORD
© 1994 HUDSON SOFT

째깍 째깍, 쿠 웅, 콰 광! 봄버별의 평화를 되찾기 위해 봄버맨의 폭탄이 작렬한다! 다양한 기종으로 이식을 거듭하며 끊임없는 인기를 누리고 있는 봄버맨이 드디어 수퍼 알라딘보이로 등장. 화끈한 액선과 최대 4인까지 즐길 수 있다는 아이템을 충분히 보유하여 유저에게 흥미로움을 선사한다.

수퍼알라딘보이						
	현지 발매일	94/12/14	장르	액션퍼즐	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	허드슨	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	국내 발매가	52,900엔	기타	동시발매	게임 난이도	A B C Ⓓ E F

메가 봄버맨 이야기

봄버맨이 살고 있는 봄버별은 다섯 요정에 의해 지켜지고 있는 평화로운 별이었다. 그러나 어느날 갑자기 우주의 악당 바굴라와 그의 부하들인 로보트 군단이 침략해왔다. 그들에 의해 신비로운 힘을 가지고 있던 그림이 찢어지고 그 결과 요정의 힘도 사라졌다. 요정의 힘이 사라지자 봄버별을 지탱하던 힘의 조화가 무너지고 별 자체가 다섯조각으로 갈라지고 말았다.

모두들 절망에 빠진 상태로 멍하게 있었으나 그때, 봄버별의 영웅 봄버맨이 신비의 그림과 봄버별을 원래대로 돌려놓기 위해 나타났다. 찢어진 그림의 조각들은 바굴라의 로보트들과 세뇌당해 바굴라에게 협력하고 있는 동물들의 손에 있다. 봄버맨은 친구 루이와 이것을 되찾기 위해 싸우게 된다.

콘트롤러 조작법

버튼	기능
A버튼	굴러가는 폭탄을 원하는 자리에서 멈추게 한다
B버튼	특수 아이템을 얻었을 때 그 기능을 사용한다
	루이를 타고 있을 때 루이의 기능을 이용한다
C버튼	폭탄을 설치한다
시작버튼	게임을 잠시 멈추게 한다

아이템은 최고의 무기!

봄버맨에서의 아이템은 생명만큼이나 중요하다. 아이템은 물체를 파괴할 때 나오는데 폭탄으로 다시한번 터트리면 없어져 버린다. 그리고 봄버맨이 죽게 되면 아이템은 그대로이지만 컨티뉴를 하게 되면 전에 습득했던 아이템은 모두 없어져 버린다.

아이템	효과
화 력	폭탄의 화력을 더욱 세게 한다
라인폭탄	한번에 설치 가능한 폭탄을 한꺼번에 터트린다
스케이트	봄버맨의 스피드를 올려준다
달 걀	봄버맨의 친구인 루이를 나타나게 한다
폭 탄	설치 가능한 폭탄의 수를 늘려준다
폭탄부츠	폭탄을 발로 찰 수 있게 해준다
조종기	폭탄을 설치했을 때 B버튼을 누르면 폭파된다
샌 들	봄버맨의 스피드를 느리게 한다
폭탄패스	봄버맨이 폭탄을 뚫고 지나갈 수 있게 한다
붉은하트	적이나 폭탄에 의해 공격당해도 한번 살아난다
시 계	적들의 움직임을 10초동안 봉한다
봄버맨	생명을 하나 늘려준다
방화복	20초동안 무적이 된다

루이의 사용법

루이는 봄버별에 살고 있는 착한 동물로, 아이템의 한 종류이다. 다섯 종류의 루이가 있는데 각각 특수기술이 하나씩있다. 그리고 루이를 타고 있을 때 공격을 당하면 한번은 살아남게 된다. 루이의 특수기 사용은 B버튼을 이용!!

초록색 루이	초음속으로 달릴 수 있는 기능이 있지만 어느 물체에 부딪쳐야만 멈춘다
보라색 루이	장애물 하나를 뛰어넘을 수 있다
푸른색 루이	폭탄을 벽이나 장애물의 건너편으로 차버릴 수 있다
노랑색 루이	장애물을 발로 찰 수 있다. 하지만 폭탄이나 적캐릭터에게는 사용되지 않는다
분홍색 루이	귀엽게 춤을 추지만 이상한 특수 비밀을 가지고 있다

바굴라를 무찌르자!!

이제부터 봄버별의 평화를 찾기 위한 싸움을 시작하도록 하자. 모두 다섯개의 지역으로 나뉘어져 있고, 각 지역의 마지막엔 강력한 보스가 신비한 그림의 조각을 하나씩 가지고 있다. 그럼 이제부터 모험을 시작하자. 힘내라 봄버맨!

제 1지역 잠민 정글

엄청난 수풀로 덮혀 있는 이 정글은 봄버별에 항상 신선한 공기를 만들어주던 곳으로 지금은 이 정글에 살고 있는 동물들이 바굴라의 세뇌에 걸려 매우 난폭해졌다. 신비의 그림을 한조각 가지고 있는 이번 지역의 보스는 누구일까? 사자? 코끼리?

스테이지 1

한칸으로 되어 있는 작은 스테이지로 토끼와 바굴라의 로봇이 한대 등장한다. 토끼는 움직임이 단순하여 처치하기 쉽지만 로봇은 그렇지 않기 때문에 약간 골치 아플 것이다. 캡슐을 2개 터트리면 문이 열린다.

스테이지 2

잠민 정글의 강을 건너가야 한다. 강을 건널 때는 줄다리를 사용하는데 이 줄다리에서는 폭탄이 위력이 없다. 강 건너편에 폭탄을 설치하고 줄다리에 피신해 있으면 안전하다.

첫번째 스테이지의 단칸 지도

정글의 두번째 지도

보스 공략법

제 1지역인 잠민 정글의 보스는 작은 새끼 원숭이다. 원숭이는 처음에 노란 로케트(?)를 타고 내려오는데 사실 이것은 로케트가 아니라 원숭이가 바굴라에게 받은 원격조종 바나나 괴물이다. 실질적인 공격은 바나나가 하지만 그의 뒤에는 원숭이가 원격조종기로 그를 움직이고 있다. 바나나를 공격하지 말고 가만히 앉아 있는 원숭이에게 폭탄 4개를 선물하면 쉽게 이길 수 있다.

로케트를 타고 출현하는 보스와 그의 부하(?)

바나나 괴물을 조종하는 원숭이

제 2 지역 벡신 용암지대

마그마가 넘쳐 흐르는 이 용암지대는 봄버별의 힘을 생성하는 원천이다. 여기서는 화끈한 액션과 용암에서 만들어진 돌의 몬스터가 득실거린다.

스테이지 1

첫 스테이지라서 확실하게 용암지대라고 표현할 수 있는 배경이 없다. 하지만 붉은 돌이 사방을 둘러싸고 있고 화염을 발사하는 로보트와 불새가 출현한다. 그다지 어렵지 않을 것이다.

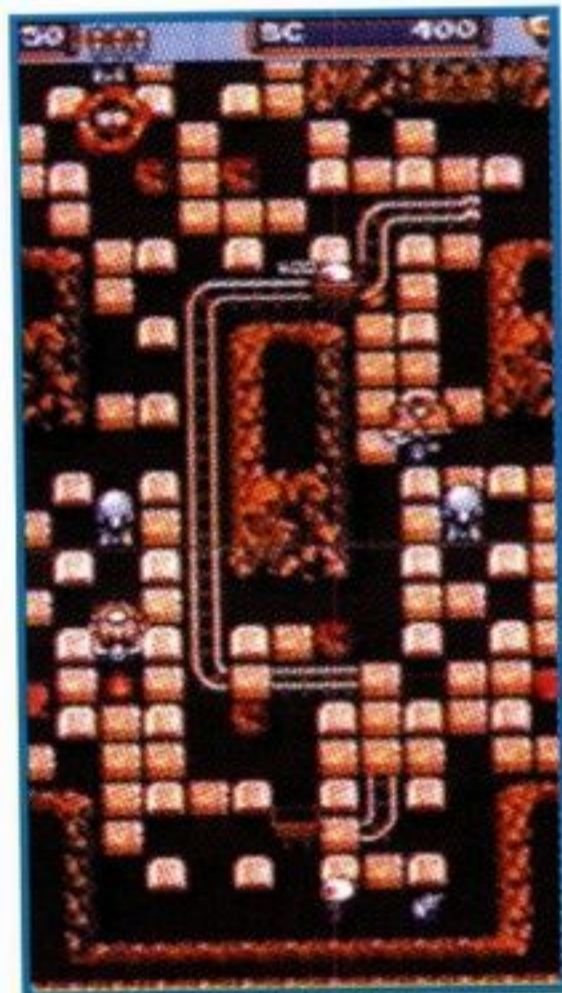
스테이지 2

용암지대의 두번째 스테이지답게 길이도 길고 많은 적이 출현한다. 그리고 특이하게 철길이 깔려 있고 철길을 이용해 빠르게 이동할 수 있다. 또,철도위를 지나갈 때 철도위의 적들은 모두 깔려서 죽게 된다. 하지만 처음에 타면 끝까지 갈 수 밖에 없는 것이 단점이다.

출구가 있는 지역으로 이동하면 그곳에는 화염을 방출하는 미니 화산이 있는데 화염을 마구 내뿜는다. 화염은 하늘로 치솟았다가 땅으로 떨어지게 되는데 봄버맨에게 명중되도 죽지는 않고 잠시동안 움직이지 못하게 된다.

용암지대의 모습이…

스테이지 3

용암이 흐르는 지역으로 좁은 공간에 적이 다수 출현함으로 그만큼 적과 상대하기가 매우 까다롭다. 장애물을 먼저 파괴할 생각을 말고 한놈씩 처리하는 게 가장 좋은 방법이다. 두번째 지역에서는 오른쪽에 있는 캡슐들을 먼저 파괴하고 윗쪽에 있는 철도를 따라 비상구로 나가면 간단하게 클리어할 수 있다.

철길이 깔려 있는 두번째 지역

스테이지 3의 복잡한 모습

보스 공략법

이번 벡신 용암지대의 보스는 용암에서 나오는 돌로 만들어진 로보트이다. 전 지역의 보스와는 다르게 공격방법이 매우 다양하고 폭탄을 피할 수 있는 능력도 굉장히 많다.

그럼, 이번 보스의 공격패턴을 알아보자

양쪽팔이 권투 글러브로 되어 있어 마징가처럼 로케트 주먹이 발사된다. 이것을 막는 방법은 없다. 무조건 36계 줄행랑!!

머리에서 발사되는 푸른 화염은 땅에 닿는데로 봄버맨의 폭탄처럼 확 퍼진다. 이때 이것의 사정거리 안에 들어가면 그대로 저승길! 이 화염의 사정거리는 세로로 네칸이다

제 3지역

이곳은 봄버별의 남쪽바다로 아름다운 경치를 자랑하지만 신비의 그림이 찢어진 지금은 식인 물고기 피라냐와 바굴라의 로보트 군단 중의 하나인 잠수함 로보트가 봄버맨을 맹렬히 공격한다. 각종 산호와 해저의 멋진 풍경이 어우러진 곳에서 전투를 벌여보자.

아름다운 바다

스테이지 1

불가사리와 해파리, 그리고 괴물 로보트의 물살 공격이 봄버맨을 줄기차게 공격한다. 깊은 해저의 산호를 보면서 즐거운 마음으로 앞으로 전진하자. 하지만 1,2지역의 첫번째 스테이지와 절대 비교하지 말자. 이곳 바다는….

스테이지 2

이제까지의 스테이지 중에 최고로 길다. 새로운 적 캐릭터인 복어(?)가 물속을 날아다니며 끊임없이 봄버맨을 공격한다. 그리고 이곳의 적들은 데미지를 2배로 입혀야 사라진다. 수로를 통해 2번째 지역으로 옮겨가면 전체 지역이 한눈에 들어오는데 첫째 지역보다 훨씬 수월하다.

스테이지 3

산호초로 뒤덮힌 지역! 좁은 공간인데도 불구하고 적캐릭터가 수없이 등장한다. 폭탄을 되도록이면 많이 사용하고 적들이 도망갈 수 없는 포위망을 짜서 폭탄을 설치하면 많은 적을 한번에 무찌를 수 있다. 제2지역은 부숴진 해저 도시를 배경으로 시작되는데 이 도시를 보더라도 바굴라가 얼마나 나쁜놈인지 알 수 있다.

화려한(?) 적들이 대거 출현하는 우범지대

보스 공략법

이번 지역의 보스는 굉장히 큰 게다. 이 녀석은 자랑할 만한 공격법은 없으나 물거품을 일으켜 봄버맨을 움직이지 못하게 한 다음 몸으로 밀어부친다. 그리고 폭탄을 설치하면 집게로 폭탄의 심지를 끊어버리는데 이것이 게의 약점이다. 이 집게발 앞에 폭탄을 연속 두개를 놓으면 하나는 심지를 끊어 못쓰게 만들고 하나는 녀석에게 피해를 줄 수 있다. 그리고 공격을 많이 당하면 껍질를 벗고 빠른 스피드를 이용해 공격을 하는데 유인하여 폭탄으로 피해를 입게 하자. 폭탄 3방이면 끝난다.

커다란 게를 폭탄으로 공격하자

제 4지역 클란킨 성

아주 오래된 성으로 박쥐와 이상하게 생긴 괴물들이 진을 치고 있다. 대체적으로 쉬운 난이도를 가지고 있으며 새로운 적 캐릭터가 대거 출현한다. 그 중에 대표적인 로보트는 중국의 강시처럼 뛰어다니는 얄미운 녀석과 하늘을 날아다니는 박쥐를 들 수 있다.

스테이지 1

강시 로보트와 박쥐가 처음 출현. 움직이는 패턴이 다양해서 공격하기가 쉽진 않지만 스피드가 느리기 때문에 그 점을 이용한다면 어느 정도 수월해 질 것이다. 두번째 지역은 양옆이 나무로 된 통에 의해 막혀 있고 눈이 큰 어린 새가 등장하는데 보기에만 무섭지 실제로는 전혀 두려운 존재가 아니다.

클란킨 성의 첫번째 지역

스테이지 2

앗 ! 이것은 무엇인가? 넙쭉이처럼 생긴 악마와 유령이 출현하는데 넙쭉이 악마는 날개를 이용해 폭탄 공격을 피할 수 있다. 그리고 꼬마 유령은 박쥐와 같이 하늘을 날아다니는데 스피드가 빨라서 잡기가 매우 힘들다. 약간 고전할 것이다.

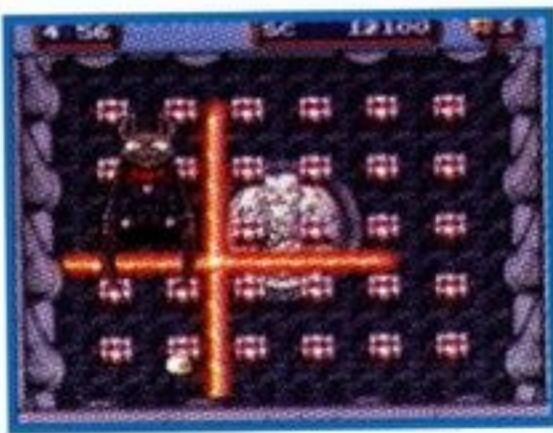
스테이지 3

게임의 진행을 세로로 하게 되있으며 모든 유령들이 총출동한다. 유난히 장애물이 많아 아이템을 많이 얻을 수 있는 스테이지이다. 제 2지역의

두번째 지역

지도상에는 나무로 된 드럼통이 있는데 이 드럼통의 받침대 두개를 폭파하면 드럼통은 아래를 향해 굴러간다. 그럼 그 밑의 모든 캐릭터들은 잠시동안 움직이지 못하게 된다. 이때가 바로 공격 포인트이므로 무차별로 공격하라. 하지만 봄버맨도 깔리면 뭉게지므로 조심하자.

보스 공략법

이번 스테이지의 보스는 아주 커다란 박쥐이다. 이 보스는 상상을 초월하는 공격력을 지니고 있으며 하늘을 날아다니기 때문에 공격하기도 쉽지 않다. 이 박쥐의 공격방법은 양날개를 이용해 바람을 일으켜 봄버맨을 움직이지 못하게 하며 날개에서 초음파가 발사되는데 무척 피하기 힘들다. 이 초음파를 쉽게 피하려면

커다란 날개를 이용한 공격. 이때가 공격 시점이다

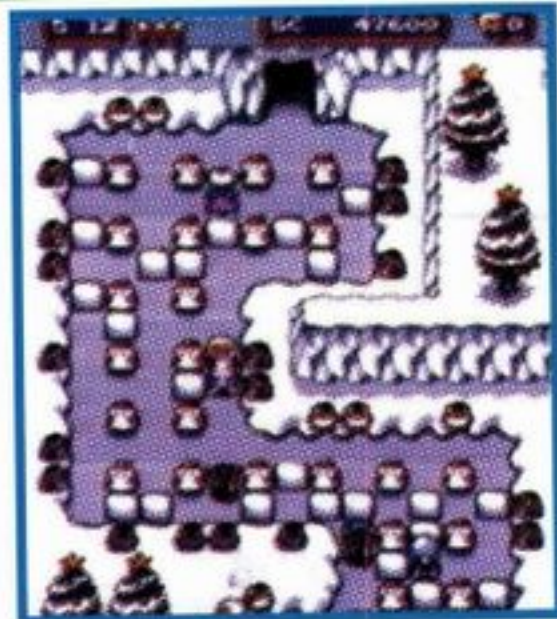
초음파가 날아올 때 잠시 게임을 정지시켜 안전지대를 찾아 그곳으로 피신해야 한다. 그리고 땅에 잠시 앉았을 때 공격하자.

제 5지역 슬래신 툰드라

이 지역은 툰드라 지역으로 매우 추운 기온을 가지고 있다. 날씨가 추운만큼 적들은 얼지 않기 위해 빠른 속도로 이동하는데 굉장히 까다로운 적들이 많이 출현한다. 그리고 펭귄이 등장하는데 펭귄은 미사일을 발사해 엑스 표시가 된 곳에 떨어트린다. 만약 그 자리에 폭탄이 있으면 그대로 꽝!!

스테이지 1

으아악! 뭐 이렇게 어려운 놈들이 많이 출현하는 거야? 화염을 발사하는 놈, 공격을 당하면 몸이 4개로 나눠지는 놈. 모두가 굉장히 어렵고 스테이지의 장애물 배열로 쉽지 않게 되어 있어 약간 까다로운 스테이지이다. 서두르지 않는 것이 최상의 방법.

스테이지 2

세로로 진행되며 가장 까다로운 적 캐릭터 우주선이 등장한다. 우주선은 하늘을 날아다니고 폭탄을 감지(?)할 수 있어서 파괴하기 쉽지 않은 적이다. 우주선이 날아올 때 그 길목과 옆의 길목에 폭탄을 설치하자. 그러면 어느정도 쉽게 상대할 수 있다.

두번째 스테이지의 지도

보스 공략법

이번 보스는 눈의 여왕인데 자신의 지팡이를 이용해 눈을 만들어 봄버맨에게 발사하고 맞으면 잠시동안 얼어서 움직이지 못하게 된다. 두번째 공격은 머리에 쓰고 있는 왕관을 벗어서 던진다. 항상 원을 그리면서 공격하기 때문에 피하기 쉽지 않다. 보스와 세블럭 정도 떨어진 곳에 폭탄을 설치하고 도망가는 식으로 하면 쉽게 클리어 할 수 있다.

눈의 여왕이 발사하는 커다란 얼음 덩어리

눈의 여왕이 머리에 쓰고 있는 왕관으로 공격한다

신비의 그림을 모두 되찾았다. 이제 봄버별은 예전의 아름답던 모습으로 돌아가고 바굴라의 부하들과 그의 세뇌에 걸렸던 모든 동물들이 다시 제자리로 돌아왔다. 아! 이제 전쟁은 끝난 것일까? 그순간 굉음을 내며 마왕 바굴라가 혜성을 타고 등장한다. 자, 이번엔 바굴라를 무찔러보자. 바굴라의 요새에는 기계장치가 많고 적 캐릭터는 모두 로보트들이다. 5층에서부터 차근차근 1층까지 내려가면 마왕 바굴라를 만날 수 있다. 그럼 행운을 빌면서….

마왕 바굴라가 혜성을 타고 출현한다. 봄버맨이 그를 막기 위해 바굴라의 혜성으로 쳐들어 간다

챔·프·토·론·광·장

이것이 최강의 하드웨어!

벌써 한해가 다지났습니다. 아이 추워~! 절로 릴레함메르가 나오네… 자! 이번에도 여러분의 엽서는 많이 오지 않았습니다. 도착한 몇통의 편지중에서 우수하고 진지한 의견을 적어주신 분을 뽑아 올려드립니다.

내가 인정한 최고의 게임기 수퍼 알라딘보이

보낸이 : 백 종언

챔프점수 500점!!

누구나 가장 좋은 게임기가 어떤 것일까라고 한번쯤은 생각한 적이 있을 것이다. 그점에 대해서 나는 이렇게 생각한다. '최고의 게임기는 MD라고…'. 어째서 이렇게 생각하는가를 이제부터 설명하도록 하겠다.

우선 현재 그래도 그렇저럭 유저를 확보하고 있는 PC CD ROM을 비교의 예로 들어보자. 화려한 오프닝, 그리고 생생한 음질 등 이것만으로는 단연 우수한 게임기라고 자부할 만한 게임기에는 틀림이 없다. 그러나 그 엄청난 억세스 속도를 보자(여기서의 엄청난이란 빠르다는 의미가 아님). 그리고 실상 게임화면에서의 형편 없는 구성들… 그에 비해서 MD를 보자면 우선 PC CD ROM보다도 CPU의 성능이 훨씬 좋다. MD쪽의 CPU는 업소용의 기판과 같은 68000을 사용하므로 그 처리 속도는 16비트 게임기 중에서 단연 최고라고 할 수 있을 것이다. 이 엄청난 CPU기능을 살려서 게임을 만든다면 어떨까?

단순히 만들어질까가 아니라 만들어져 있는 게임들을 비교해 보기로 하자. MD의 유명한 대작 RPG인 「환타지스타」 시리즈는 익히 들어서 알고 있을 것이다. 내 생각으로는 아직까지 이것들에 맞먹을 만한 PC CD ROM RPG는 나오지 않은 것같다. 물론 PC CD ROM유저들이 외쳐대는 「천외마경Ⅱ」라는 게임이 있지만 전투화면을 보면 지루하기 짝이 없다.

그리고 현재 MD의 인기는 지속적으로 상승할 것같기 때문에 차세대 게임기에는 비교할 수 없지만 현시점의 게임기들 중에서는 단연 최고라고 생각한다.

저를 비롯한 수많은 수퍼 알라딘보이 유저들이여, 내 말이 맞다면 게임챔프에 엽서를 보내시라. 적극 후원하리라!

PC 엔진의 우수성

보낸이 :

챔프점수 200점!!

처음에는 각 게임기들을 비교할 생각은 아니었지만 우선 저의 주장과 의견에 대해서 말하자니 어쩔수가 없군요. 수퍼 알라딘보이쪽에 유저가 많고 주장이 강하다는 것은 알고 있습니다. 그러나 유저와 보급수로 게임기의 우수성을 판단한다는 것은 어리석은 일이라고 생각 합니다. 단순히 CPU의 속도만 가지고는 훌륭한 게임이 나올수 없다는 것을 잘 알고 있을 거라는 생각에 그에 대응한다고 볼 수 있는 PC CD ROM에 대한 저의 주장을 말하겠습니다.

우선 PC CD ROM의 장점은 그 대용량에 있다고 할 수 있습니다. 방대한 용량과 그동안 쌓아온 기술의 노하우로 어려가지 뛰어난 게임들이 등장했다는 사실을 부인 할 수는 없을 것입니다. 예로써 「천외마경Ⅱ」와 요즘 등장한 「드래곤볼Z」등…

게다가 아케이드 카드의 등장으로 인한 범퍼램의 보강은 차세대 게임기를 제외한 다른 게임기들 중에서 최고의 게임기라 해도 과언이 아닐 정도의 게임기로 만들었습니다. 그렇기에 제 생각으로는 PC엔진이 최고의 게임기라고 생각 합니다.

PC 엔진 유저 여러분 저의 뜻에 적극 동참하여 주십시요.

모두가 즐거운 게임기

보낸이 : 김 경해

챔프점수 300점!!

수퍼 알라딘보이나 PC엔진이나 모두 좋은 게임기입니다. 또한 기종마다 각각 단점과 장점이 있기는 마련입니다. 저는 수퍼 알라딘보이나 PC엔진, 둘 중에 어느 것도 갖고 있지 않지만 독자로써 한마디 하겠습니다.

사실 PC엔진의 매니어가 최상의 하드웨어라고 생각하든, 최하의 하드웨어라고 생각하든 그건 크게 문제가 안된다고 생각합니다. 그런데 현재 홍보문제에서 보면 잘 나가는 한기종에 치우쳐 홍보한다는 것입니다. 실제로 게임챔프에서도 취급하는 기사가 거의 없다는 것은 사실입니다. 수퍼 알라딘보이보다 PC엔진의 CD ROM쪽이 더 성능이 좋다는 이야기가 있는데 그것은 저도 인정하는 바 입니다. 그러나 하드웨어의 가격, 소프트웨어의 수, 유저의 수를 감안 한다면 PC엔진의 기사가 좀 어렵지 않겠나 생각이 들지만, 거의 기사가 나오지 않는다는 일은 PC엔진 유저들을 자극할 만한 일입니다. 따라서 결론은 모두다 즐거운 게임기를 즐길 수 있도록 게임챔프 및 다른 언론에서도 유저의 수를 잘 판단하여 기사를 골고루 실어 주었으면 좋겠다는 이야기입니다.

여러분의 침착하고 착실한 의견, 감사합니다. 다음달까지 계속 하드웨어에 관한 여러분들의 의견을 받도록 하겠습니다. 그리고 2월호 주제 내용은 '과연 RPG는 빨리 끝내는 것이 좋은가?' 입니다.

챔프독자 확성기

떴다! 게임챔프. 뜬다! 챔프독자 확성기. 여러분의 맹렬한 참여 속에 새로운 인기 코너로 부상하고 있는 챔프독자 확성기! 기존의 어떤 코너 못지 않는 짤짤 끓는 사연으로 내가 만들어 가는 게임챔프를 확인할 수 있는 곳. 자~! 어서오십시오. 바로 여러분의, 여러분에 의한, 여러분을 위한 자리입니다. 새해를 맞이하여 보다 참신하고 성실한 답변으로 여러분께 다가가고 싶습니다.

복사팩을 없애자!

안녕하세요? 저는 게임챔프의 열렬한 애독자 한기웅입니다. 복사팩에 속는 챔프독자들에게 복사팩 구분법을 100% 확실하게 가르쳐 드리고 싶습니다.

정품 MD용 팩	정품 SFC용 팩
팩 아랫부분의 단자가 황색임 케이스를 열면 SEGA 마크가 있음 팩 윗면에 SEGA나 SEGA®이 새겨 있음 매뉴얼 인쇄가 흐림	팩 아랫부분 단자가 은색과 금색임 팩 아랫부분 단자안에 로트번호 있음 매뉴얼과 케이스 인쇄가 흐림

■한기웅/

게임챔프 보세요

안녕하세요. 저는 대전 대신 중학교 2학년에 재학중인 노상희라고 합니다. 제가 게임챔프를 처음 사본 것은 작년 1월달 게임챔프에서 「초무투전2」를 공개한다는 말을 친구에게서 듣고 나서였습니다. 그 일을 계기로 게임챔프를 사보게 되었고 이제 지금 저에게 게임챔프는 없어서는 안될 게임지가 되었습니다. 그런데 몇 달 전부터 게임챔프에서 서운한 점이 보이기 시작했습니다. 첫째로 서운한 점은 제가 좋아했던 특별부록 〈브로마이드〉가 대폭 줄었다는 것입니다. 그리고 둘째, 〈버그를 잡아라〉코너가 언제부터턴가 마음에 안들기 시작했습니다. 저는 버그란 만드는 것이 아니고 실수에 의해 생긴다고 생각합니다. 그리고 게임전문지라면 내용이 정확해야 한다고 생각합니다 버그율 0%를 목표로 게임챔프를 만들었으면 합니다. 그리고 셋째, 광고를 조금 줄여주십시오. 마지막으로 뒤늦은 감이 있지만 게임챔프의 창간 2주년을 진심으로 축하드립니다! 세계 최고의 게임 전문지가 되길 바라며 이만 글을 마치겠습니다. 게임챔프 여러분 안녕히 계세요!

■노상희/

상희 학생, 따끔한 편지 잘 받아보았습니다. 여러분의 관심과 염려에 감사드리며, 그에 보답하기 위해서 한층 노력하는 챔프가 될 것을 약속드립니다. 그럼 상희 학생의 편지에 짧게나마 답을 드리지요.

우선 브로마이드는 배본의 어려움 때문에 본지 가운데 8P 중철 스타일로 바꾸었으나 때때로 기존 브로마이드 형태로 제공할 계획입니다. 그 다음 버그에 대해서는 우선 죄송하다는 말씀을 드려야겠습니다. 버그 생성, 특히 게임 사양에 관한 버그는 정말 근절되어야죠. 또 광고에 대해서는 양해를 구해야 하겠군요. 우선 챔프는 광고의 효과도 챔프를 잘 만들고자 하는 기획속에 넣고 있습니다.

첫째, 광고는 챔프 판매가격에 상당한 이익을 가져옵니다. 만약 광고가 없다면 지가 상승 등의 악조건으로 인해 현재 판매가격보다 비싼 가격으로의 판매가 불가피한 실정입니다.

둘째, 현재 광고의 기사 외의 많은 정보를 제공합니다. 챔프 독자 여러분은 광고의 효과도 철저히 살릴 줄 아는 게이머라는 것을 잘 알고 있습니다.

게임한국 내가 만든다!!

안녕하십니까? 저는 분당에서 열심히 게임챔프를 애독하는 김진호입니다. 저는 여태껏 나온 챔프를 거의 모두 사 보고 많은 엽서도 보냈었는데 어떻게 된 일인지 한번도 뽑힌 적이 없습니다. 한때는 친구들이 '챔프에서는 정기 구독자만 뽑아준다'고 해서 정기 구독을 할 생각도 해 보았지만 어머니의 반대로 못하고 말았습니다. 지금 저는 슈퍼컴보이를 너무나 하고 싶지만 새턴을 사기 위해 지난 주에 팔았기 때문에 게임을 위한 재산이라면 약 30권의 게임챔프와 슈퍼컴보이를 판돈 8만원 밖에는 없습니다. 한달 용돈도 8천원(어머니께서 잔돈이 없으실때는 만원)이라서 새턴을 사는 것은 불가능하므로 - 게임챔프를 매달 사고 나면 남는 용돈이 거의 없음 - 슈퍼컴보이를 판 것을 후회하고 있습니다. 요즘은 언제나 새턴을 구할 방법만 생각하느라고 공부도 잘 안됩니다. 심지어는 나쁜 방법(훔치기)까지도 생각했습니다만 그러나 걱정은 하지 마십시오. 저는 절대로 훔치지는 않습니다!

어쨌건 저는 나중에 커서 대기업을 만들 것입니다. 거기서 게임 산업도 육성할 것입니다. 가정용으로는 우리나라 서드파티의 부족으로 진출하기 힘들 것같기 때문에 일단 아케이드 부분부터 일본시장에 침투할 생각입니다. 게임 한국의 미래는 저에게 맡기십시오!

■김진호/

아 ! 뿌듯해라. 진호 학생 반갑습니다. 이런 자세라면 지금 비록 새턴이 없더라도 20년 후에는 새턴보다 백배나 멋진 게임기를 만드실 수 있을 것입니다. 단지 하나만 확실히 합시다! 진호 학생, 그리고 모든 챔프맨 여러분! 게임은 말 그대로 게임, 즉 오락입니다. 오락이 실생활보다 앞서서는 안되겠지요. 여러분이 진정한 게임 플레이어로서 게임을 장악하려면 게임에 이끌려 다녀서는 안됩니다. 오히려 게임 위에 군림할 수 있어야 하는 것입니다. 포기해야 할 때는 용감하게 포기할 수도 있어야겠죠. 공부는 확실히, 운동은 열심히, 그리고 게임은 화끈하게!! 챔프독자 여러분의 모습이리라 믿습니다!

신·작·발·매·정·보

Merry Christmas Happy New Year

산타클로스 할아버지의 마음처럼 챔프 독자들을 위해 마음 가득 선물을 드립니다! 새해에도 게임챔프의 신작발매 정보는 다양한 게이머의 기호에 맞는 게임을 신속하게 전해드리는 게이머를 위한 충실한 길잡이가 되겠습니다. 이 코너에는 기쁨이 있습니다, 만족이 가득합니다, 올바른 정보가 있습니다!
16BIT 게임기의 소프트웨어와 서서히 그 모습을 감추고 있는 미니 게임기 소프트웨어까지 총망라한 다채로운 정보의 세계로 떠나볼까요?!

(사정에 의해 발매시기가 연기될 수 있으며 시기상 동시발매가 추가될 수 있음)

同 : 삼성과 현대를 통한 국내 동시발매 게임을 말합니다.
國 : 국내 게임업체의 순수 개발게임을 말합니다.
★ : 기대를 모으고 있는 대작을 표시한 것입니다.

SFC 슈퍼컴보이

발매일	게임명	회사명	가 격
	12월 발매소프트		
12/2	더 라스트 배틀	테이치크	9,800엔
★ 12/2	브레스 오브 화이어Ⅱ	캡 콤	9,980엔
12/2	스트리트 레이스	UBI소프트	9,200엔
12/2	아레사	야노만	9,900엔
12/2	도카폰 3.2.1.	아스믹	9,600엔
12/6	용호의 권	자울스	10,900엔
★ 12/9	슈퍼 테트리스3	비비에스	8,500엔
12/9	고지라-괴수대결전-	동 보	9,980엔
★ 12/9	볼텍스	팩인 비디오	9,800엔
12/9	캡틴츠바사	테크모	9,980엔
★ 12/9	원더 프로젝트J	에닉스	11,800엔
12/9	라이온 킹	버진게임	9,980엔
12/9	삼국지	코에이	14,800엔
★ 12/16	록맨 X2	캡 콤	9,800엔
12/16	PGA투어'95	일렉트로닉 아츠	9,800엔
12/16	도라에몽 3	에폭사	9,500엔
12/16	와칸 파라다이스	남 코	8,800엔
12/22	라이즈 오브 더 로보트	T&E소프트	10,900엔
12/22	배틀자키	버진게임	9,800엔
★ 12/22	알버트 오디세이2	선소프트	9,500엔
12/24	슈퍼 차이니즈 화이터	컬처브레인	9,800엔
12/27	루팡3세	에폭사	9,800엔
12/상순	미키의 도쿄 디즈니랜드 대모험	토 미	9,800엔
12/상순	배틀 크로스	이메지니아	미 정
12/상순	프리티 화이터	이메지니아	미 정
12/하순	더 심리게임2	비지트	8,800엔
★ 12/예정	GO!GO! 악크맨	반프레스토	9,000엔
12/예정	그레이트 배틀	반프레스토	9,600엔
★ 12/예정	에스트폴리스 전기Ⅱ	타이토	미 정
12/예정	고교사카-전국제패의 꿈	선소프트	미 정

발매일	게임명	회사명	가 격
12/예정	슈퍼 드리프트아웃	비스코	미 정
12/예정	클래식 로드 2	빅터 엔터테인먼트	미 정
12/예정	필승 파치로스팬	바 우	미 정
12/예정	위저드리	아스키	미 정
12/예정	고에몽 3	코나미	미 정
12/예정	미소녀 전사 세라문R	엔 젤	9,800엔
★ 12/예정	대패수 이야기	허드슨	미 정
12/예정	풀 파워	코코너츠 저팬	11,000엔
12/예정	TG3000	남 코	미 정
12/예정	기동전사 G건담	반다이	9,800엔
12/예정	파워 오브 더 하이어드	메사이아	9,800엔
12/예정	테크모 슈퍼볼Ⅱ	테크모	9,980엔
	95년 1월 발매소프트		
1/3	팩인 타임	남 코	7,900엔
1/13	NBA라이브	일렉트로닉아츠빅터	9,800엔
1/예정	강벽의 함대	엔 젤	8,900엔
1/예정	퍼즐 보블	타이토	미 정
1/예정	캡틴 커멘드	캡 콤	9,800엔
★ 1/예정	X맨	캡 콤	9,980엔
1/예정	아이언 커멘드	팩 인 비디오	9,800엔
1/예정	슈퍼 아메리칸 풋볼	자레코	미 정
1/예정	타임컵	빅터 엔터테인먼트	9,800엔
	95년 2월 발매소프트		
2/3	제독의 결단	고에이	14,800엔
2/하순	타프 메모리즈	벡 크	11,600엔
2/하순	슈퍼 드리프트 아우트	비스코	미 정
★ 2/예정	알버트 오디세이 외전	선소프트	9,980엔
2/예정	스타폭스Ⅱ	닌텐도	미 정
2/예정	화이터즈 히스토리	데이타이스트	미 정
2/예정	G.O.D	이메지니아	9,980엔
	발매 미정 소프트		
★	프론트미션	스퀘어	미 정
	슈퍼핀볼	멜 덱	미 정
	사운드 환타지	닌텐도	6,800엔
	데몰리션 맨	버진게임	9,800엔
	듀얼오브Ⅱ	아이막스	10,800엔
	세라자드 전설	컬처브레인	미 정
	타임트랙	알트론	9,500엔
	슈퍼 울트라 축구	컬처브레인	미 정
	슈퍼 에어 다이버2	아스믹	미 정
	타이거 마스크	코나미	9,800엔
	매지컬 포픈	팩인 비디오	미 정
	NBA쇼타임	일렉트로닉 아츠	9,800엔
	언더 커버 캅스	아이렘	9,800엔
★	드래곤 볼Z-초오공전	반다이	미 정
	에스팍스	토 미	9,500엔
	크레이 화이터	타이토	미 정
★	택틱스 오거	퀘스트	미 정
	타임슬립	빅 동해	8,500엔
★	크로노트리거	스퀘어	미 정
	라스트 솟	사 미	9,500엔
	런세이버	호리전기	8,500엔
	배틀로보트 열전	반프레스토	9,500엔
	비룡의 권 컬렉션 123	컬처브레인	미 정
	로마 흥망사	마이크로 넷	미 정
	톨킨의 반지 이야기	로 직	미 정
	마사카리 전설	톨킨하우스	미 정
	리틀 마스터	덕간 인터미디어	미 정
★	루인 암	반다이	미 정
	의경전설	아스키	9,800엔
★	드래곤 퀘스트VI	에닉스	미 정
	파워 슬라이드	코코너츠 저팬	미 정
	프린세스 미네르바	빅동해	미 정

발매일	게임명	회사명	가 격
	마이트 앤 매직 외전	G 어뮤즈먼트	미 정
	그랜히스토리아	잠 스	미 정
	브레히스토릭	켐 코	미 정
	위닝자키	남 코	미 정
	위 아 백	알트론	미 정
★	제 4차 로보트대전	반프레스토	미 정
	제리보이 2	에픽 소니레코드	9,500엔
	에너지 브레이커	타이토	미 정
	파워 슬라이드(가칭)	코코너츠 저팬	미 정
	록맨 7	캡 콤	미 정
	영 메린	버진게임	9,800엔
	스파이더 맨	에폭스	미 정
★	마천전설	타카라	미 정
	풀 파워	코코너츠 저팬	미 정
	위닝 포스트 2	코에이	미 정
	톰과 제리 2	알트론	미 정
	비스트 & 블레이드	B.P.S	미 정
	버블 보블	타이토	미 정
	돈	타이토	미 정
	유유백서 -특별편-	남 코	미 정
	이스	일본팔콤	미 정
	폰카즈	캡 콤	미 정
	테일 환타지	남 코	미 정
	슈퍼 패미스타4	남 코	미 정
★	에메랄드 드래곤	미디어 워크	미 정
	TV애니메 슬램덩크2	반다이	미 정
	베르느월드	반프레스토	미 정
	라스트환타지	톰킨하우스	미 정
★	실황 파워풀 프로야구2	코나미	미 정
	미니 컴보이		
	12월 발매소프트		
12/9	유유백서 제 4탄	토 미	3,980엔
12/13	슈퍼 스네키	시차원	3,800엔
12/16	도태랑 전국 2	허드슨	미 정
12/24	슈퍼 차이니스 랜드3	컬처브레인	4,200엔
12/예정	인디존스	코코너츠 저팬	4,300엔
	95년 1월 발매소프트		
1/3	팩인 타임	남 코	3,800엔
1/13	파치로스필승가이드 GB	마지팩트	4,500엔
1/예정	SD비룡의 권 외전	컬처브레인	4,700엔
	발매일 미정 소프트		
	스타포즈	마이크로 월드	4,200엔
	줄	인포컴	3,900엔
	마시카리 전설	톰킨 하우스	미 정
	철도왕	데비 소프트	3,500엔

쓸쓸한 크리스마스를 맞이하는 슈퍼컴보이

게임업계 최대의 활동기인 크리스마스가 왔는데도 슈퍼컴보이 업계는 좀처럼 새로운 게임이 등장하지 않아 허전하기만 하다. 그러나 절망을 절대 금물. 닌텐도의 차세대기 울트라 64의 그래픽 기법을 이용한 액션 게임이 동시발매 됐다는 기쁜 소식이 입수되었다. 1994년 연말은 귀여운 고릴라 동키콩과 함께 동키콩 컨트리로 떠나볼까요!

MD 수퍼 알라딘보이

발매일	게임명	회사명	가 격
	12월 발매소프트		
12/중순	테크모 슈퍼볼3	테크모	9,980엔
★同12/15	스토리 오브 도어(한글화)	세 가/삼성전자	미 정
12/예정	라이온 킹	버진게임	7,800엔
12/예정	뿌요뿌요 통	컴파일	6,800엔
12/예정	미키와 미니의 매지컬 어드벤처2	캡 콤	7,800엔
	94년/예정 발매소프트		
94년/예정	마도물어1	컴파일	미 정
94년/예정	서징오라	세 가	미 정
	95년 1월 발매소프트		
★ 1/예정	신창세기라그나센티(한글화)	세가/삼성전자	미 정
1/예정	드래곤 슬레이어	세 가	8,800엔
	발매일 미정 소프트		
	줄의 꿈 모험	인포컴	8,800엔
	NBA잼 토너먼트	어클레임 저팬	미 정
	데몰리션 맨	버진게임	8,900엔
	몬스터 트랙	어클레임 저팬	미 정
	롤링선더 3	남 코	미 정
	스타게이트	어클레임 저팬	미 정
	침묵의 함대	세 가	미 정
	울 버린	어클레임 저팬	미 정
	멀티플레이야구	세 가	미 정
	에이리언 3	빅 동해	미 정
	에이리언 솔저	세 가	미 정
	CD알라딘보이		
	12월 발매소프트		
12/예정	소울스타	빅터 엔터테인먼트	미 정
12/예정	톰캣 앨리	세 가	8,000엔
	95년 1월 발매 소프트		
★ 1/예정	사무라이 스피리츠	빅터 엔터테인먼트	미 정
★ 1/예정	아랑전설 스페셜	빅터 엔터테인먼트	미 정
1/예정	프라이즈 화이터	세 가	미 정
	발매 미정 소프트		
	포폰랜드	술드웨이브	7,800엔
	더블 스위치	세 가	미 정
	프레젠스 노스탈지아 2	술드웨이브	미 정
	슈퍼 브랑디슈	세 가	미 정
	죠 몬타나 풋볼	세 가	미 정
	듄	버진 게임	7,800엔
	쉐도우런	세 가	미 정
	파워 드리프트	전파신문사	미 정
	이스 4	세 가	미 정
★	루나 이터널 블루	게임아츠	미 정

크리스마스는 한글화 게임으로!

두근두근 설레이는 마음으로 산타클로스 할아버지를 기다리는 고요하고 거룩한 밤에 어울리는 게임이 드디어 등장했다. 삼성전자에서 한글화를 통해 선보이는 "스토리 오브 도어"가 바로 그것. 게임에 빠져들면 언제 산타 할아버지가 왔다갔는지도 모를꺼에요!

PC엔진 PC 엔진

발매일	게임명	회사명	가 격
	12월 발매소프트		
12/2	하이 파워즈	허드슨	미 정
★ 12/2	아랑전설 스페셜	허드슨	6,900엔
★ 12/16	로도스섬 전기2	허드슨	7,800엔
★ 12/22	아루남의 이빨	라이트 스테프	8,600엔
12/23	졸업 2 네오 제네레이션	리버힐 소프트	8,800엔
★ 12/예정	프린세스 메이커1	NEC홈 일렉트로닉스	8,800엔
12/예정	초 애형귀	메사이아	미 정
	95년 1월 발매 소프트		
1/예정	메탈엔젤2	팩인 비디오	8,900엔
	발매 미정 소프트		
	드래곤 볼Z	반다이	8,800엔
	몬스터 메이커	NEC 애비뉴	미 정
	스페이스 환타지존	NEC 애비뉴	4,800엔
	마도물어 1	NEC 애비뉴	미 정
	바람의 전설 제너두 II	일본 팔콤	미 정
★	천외마경 III	허드슨	미 정
	가부끼전X	미 정	미 정

게임챔프

신년특대호

통권 26호

발행 겸 편집인/서인석
편집장/조신
부편집장/강준완
챔프팀
팀장/송동석
우종민, 이범선, 이원화, 권진웅, 이관희
객원기자/김종철, 고윤오, 채범천
통신원/정광진(일본), 최영철(미국), 이남미(프랑스)
챔프 기획팀
팀장/이상엽
전부이, 이준역
미술팀
팀장/이동백
이은실, 김대연, 권상문, 양연이
일러스트/정종석
영업팀
팀장/최종연
박만기
관리팀
팀장/강낙성
이미자, 성은숙
출판팀
팀장/김이금
광고팀
팀장/이성환
우진성, 임재중
발행/(주)제우미디어
우 140-111
서울시 용산구 원효로1가 116-2
지산빌딩 3층
광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4
팩스/702-3215
인쇄/(주)학원 프리테크
제본/대명실업
제판/정문사
사진식자/송지전산
등록일자/1992. 10. 5
등록번호/라-5780
임시 보급 특가/5,500원
1년 정기구독료/50,000원
본지는 한국간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4

상품수령시 사전에 전화 연락을 주시고,
아래 약도를 참조해 주세요.

서울역
용산경찰서
성모병원
남영역
게임챔프
(지산빌딩 3층)
용산역

정기구독 신청안내/정기구독? 한번 해보지 뭐

게임챔프는 독자들이 필요로 하는 좋은 부록을 만들어 수시로 『임시보급 특가』로 판매합니다. 때문에 정기구독 기간내에는 매월 4,500원의 일정가격으로 공급 받으면서 푸짐한 혜택도 받으실 수 있는 정기구독을 신청하시는 편이 독자들에게는 훨씬 이득입니다.

■ 정기 구독자에게 드리는 혜택

특전1 :게임챔프에서 향후 1년내 발간되는 단행본들 (드래곤볼Z Ⅱ, RPG환상사전, '93슈퍼컴보이 올게임카탈로그, 성검전설2 공략집, 드래곤볼Z 외전 공략집, 웃는닌텐도 달리는세가, 호소카와의 내일은 없습니다, 지미카터의 평화를 위하여, 게임코믹 아랑전설, 나도 게임을 만들고 싶어)중 원하는 책1부 무료 증정

특전2 :정기구독자에게는 향후 게임챔프에서 발간되는 모든 단행본 구입시 20%할인

특전3 :게임챔프에서 주최하는 각종 행사 참가자격 자동 부여

특전4 :정기구독 기간내에는 책값 및 임시특가시에도 동일가격에 공급

■ 신청방법

• 은행 온라인을 이용한 경우
은행 온라인을 이용 1년 정기구독료 W50,000을 무통장 입금증을 사용, 입금시키신 후 본사에 전화를 주십시요. 온라인 번호는 다음과 같습니다.

입금은행	구좌번호(온라인)	예금주
신탁은행	22108-2677906	(주)제우미디어
제일은행	325-20-262008	(주)제우미디어
국민은행	822-01-0154-610	(주)제우미디어
농 협	033-01-168077	(주)제우미디어
외환은행	105-22-00360-9	(주)제우미디어

• 은행지로를 이용한 경우
은행의 99번 지로 창구에 있는 지로 용지를 이용, 지로번호 3039256으로 입금해 주십시요.

• 우체국 우편대체를 이용한 경우
우체국에 가셔서 우편대체 용지에 계좌번호 010025-31-1455864번으로 입금하시거나 또는 소액환으로 등기 우편발송

• 입금후 게임챔프로 전화 연락 주세요!
입금전화 및 정기구독문의 : 702-3211/2 『정기구독 담당자』앞

■ 통신판매 안내

게임챔프는 지방 또는 특정지역에 계신분들이 저희 단행본 등의 구입을 원할 경우 우체국 또는 은행의 온라인을 이용, 책값을 입금하시면 입금 확인후 개별 우송해 드리고 있습니다. 많은 이용 바랍니다.

■ 전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 개수 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시요. 집 근처 서점과 부록의 개수 등을 알려 드립니다.

서울지역		안산문일서적	0345-82-2572	진주샘터	0591-55-3991
강남영동사	554-3784	안양성심사	0343-85-2984	충무동아일보	0557-43-5785
강동도서	471-2044	의정부회룡도서	0351-876-6304	충북지역	
강서중앙	644-3230	평택경기문고	0333-656-5001	제천경북	0443-2-816
구로대명사	802-7199	부산지역		청주샘터서적	0431-55-0264
도봉샘터사	983-3900	부산지성사	051-466-6286	충주문학사	0441-847-2819
동대문지산	245-3686	부산(남구)조선	051-756-2727	충남지역	
명언사	713-2177	부산(북구)화목	051-866-0850	논산보문서점	0461-2-2793
서초동아	534-4280	부산(서구)진흥	051-466-9386	대전청림사	042-632-6799
송파강화사	416-5101	부산현대사	051-467-8011	천안화성서적	0417-551-3073
수송사	272-0803	경북지역		강원지역	
성동신진	466-3395	경주동화서적	0561-772-4108	강릉영동서적	0371-645-3361
신진컴퓨터서적	714-7942	구미청운서점	0546-461-7824	삼척영동사	0397-72-4959
광명 광명사	809-4594	김천꽃동산	0547-434-5897	속초동아	0392-32-1555
영등포광신사	688-2614	대구(동구)영남도서	053-423-9193	원주남부서적	0371-761-1311
관악영우사	816-1788	대구(서구)해문도서	053-421-8958	춘천경복서점	0361-241-2015
서대문샘터	337-7836	상주제일	0582-535-2377	전남지역	
종로한일	737-3491	안동종로	0571-53-7575	광주(서구)호남	062-227-3436
경기지역		영주대한	0572-32-8597	순천일광서점	0661-52-4414
인천영풍사	032-884-0801	점촌동명	0581-555-3547	여수대양서적	0662-62-2111
인천중앙도서	032-527-9350	포항예지서점	0562-73-4870	전북, 제주지역	
부천하나	032-663-6467	경남지역		이리대룡서적	0653-52-3334
성남한성도서	0342-706-0234	마산태영사	0551-3-5139	전주세림	0652-82-9884
수원대교서적	0331-253-6350	울산중앙	0522-73-7220	제주광장서점	064-33-7030

게임챔프 과월호 및 제우미디어 발행 모든 단행본 구입은 용산터미널상가내 신진컴퓨터서적 전화:714-7942

1994년 12월 5일 발행 월간 통권 26호 1992년 등록 라-5780 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 우편번호 140-111